GRATUITA creativefuturegames.es MAYO 2017 N 65



ANALISIS

HORIZON ZERO DAWN

DINOSAURIOS, MÁQUINAS Y CAZADORES

ANALISIS

NIOH

APRENDERAS A LUCHAR CONTRA DEMONIOS

CALL OF DUTY WWII

VOLVEREMOS A LOS ORÍGENES DE LA SAGA

FOR HONOR • NIER AUTOMATA • PERSONA 5 • YAKUZA 0 • NORTHGARD

EDITORIAL



SIGUENOS EN

DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
JOSE ALCARAZ
RAUL MARTIN

COLABORADORES
PEDRO MARTINEZ

CREATIVE FUTURE GAMES Nº64

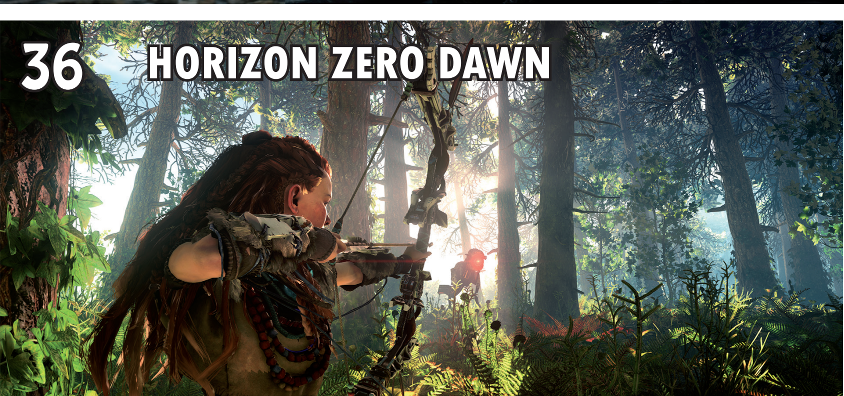
MAYO 2017

LA CALMA ANTES DE LA TORMENTA. Tras el gran boom de juegos que hemos recibido, juegos de todos los tipos y colores ahora tenemos el ambiente más ligero, ahora solo nos están llegando juegos con cuenta gotas, pero esto tiene un motivo... la gran feria de los videojuegos se acerca. El E3 está a la vuelta de la esquina y este año, como siempre, nos llegará cargado de novedades de las cuales poco se sabe aún. Nuevas IPs, nuevas consolas, nuevos servicio... todo se está barajando en nuestras mentes ¿Quién no espera saber más de la nueva consola de Microsoft? ¿Sony mostrará algún nuevo servicio? Y las demás desarrolladoras, ¿Traerán un juego que marcará un antes y un después en los videojuegos? Todo se puede esperar y seguramente habrá grandes sorpresas porque es muy extraño que a estas alturas se sepa tan poco, que suenen pocos nombres en la red... ¿Cuál es el bombazo que tu esperas que llegue? Tendremos que esperar a que todos muestren sus cartas sobre la mesa.

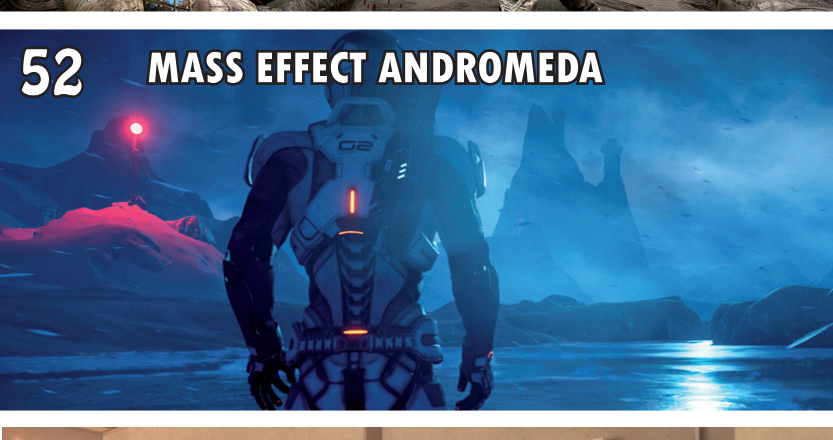
Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

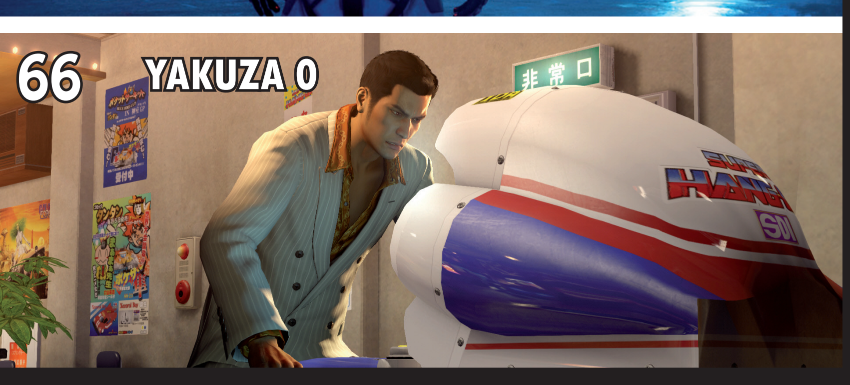
contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com







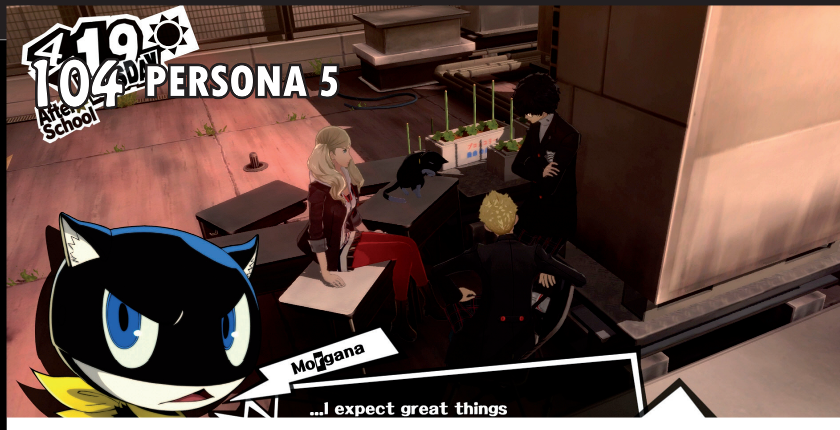




PREVIEWS

LIBRO-GAMER

ANALISIS













Volveremos a los orígenes de la saga

Casi recién salido el segundo DLC del último Call Of Duty del mercado nos llega el esperado anuncio del nuevo juego de la franquicia, Call Of Duty: WWII

Del espacio más profundo volvemos a las raíces de nuestra historia. El gran rival de CoD nos está haciendo disfrutar de la Primera Guerra Mundial y porque no, ahora nos vamos a poder trasladarnos a la Segunda Guerra Mundial con este nuevo título de Activision. CoD vuelve a sus orígenes, al punto de partida donde comenzó la franquicia. Más realismo, autenticidad e intensidad cinematográfica serán solo algunas de las características que nos ofrecerá este juego. Viviremos una historia para hacer un viaje por distintas ubicaciones europeas, en una misión que será vital para el éxito de las potencias aliadas. Call of Duty: WWII captura el heroísmo inolvidable de los soldados que lucharon juntos en una guerra, que cambió el mundo para siempre.

"Hace más de dos años y medios que tomamos la decisión de llevar la franquicia a sus raíces, y Call of Duty: WWII lo hace de forma épica", ha mencionado Eric Hirshberg, CEO de Activision. "El equipo de Sledgehammer Games ofrece una experiencia cinematográfica que honra tanto la escala épica como la lucha humana, en la guerra más grande que el mundo ha conocido. Este juego permitirá a los fans veteranos experimentar la Segunda Guerra Mundial como nunca antes, e introducirá este histórico conflicto a toda una nueva generación de jugadores".





Entre las ubicaciones disponibles, como no, pasaremos por las playas de Normandía el Día D. Marcharemos a través de Francia para liberar a París y finalmente empujaremos hacia adelante en Alemania en algunas de las batallas más monumentales de todos los tiempos. Como novedades en el multijugador veremos un nuevo modo, así como mejoras de sistema y gameplay. Este multijugador está diseñado para que interactuemos y socialicemos con nuestros amigos, es el primero de Call of Duty que ofrece un nuevo acercamiento al personaje y crea una nueva categoría a través de Divisiones, batallas y un nuevo modo de juego narrativo y cuarteles generales.

Como viene siendo ya tradición en la franquicia de Activision contaremos con un nuevo modo cooperativo Zombie, esta vez con Zombie Nazis, el cual contará con una sorprendente y nueva historia siendo una experiencia cargada de acción y desenfreno.

"Call of Duty: WWII ha sido un viaje de inspiración y pasión para todos en Sledgehammer Games. El equipo está dedicado a cumplir con la naturaleza intensa de la guerra que se centra en el heroísmo y el sacrificio de los soldados de la Segunda Guerra Mundial. La rica campaña narrativa,

CoD da un giró para pasar del Futuro al Pasado

CALL OF DUTY WORLD WAR II

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR BIBI RUIZ

llena de acción, y una experiencia multijugador atractiva e innovadora, sumergen a los jugadores en el lugar de un soldado luchando por la libertad en un mundo al borde de la tiranía. Y, nuestro modo cooperativo, ofrece una historia única que supone un nuevo acercamiento a los Zombies Nazi que creemos que a los fans les van a encantar ", ha indicado Michael Condrey, jefe de estudio y cofundador de Sledgehammer Games. No es mucha la información que hemos podido ofrecer porque no han querido desvelar más, pero si sabemos que se mostrarán muchas más cosas sobre el multijugador en el próximo E3. La fecha de lanzamiento ya está anunciada, y no es otra que el 3 de noviembre de 2017 ¿Ansioso porque llegue el dia? Pero mientras esperamos podemos reservar nuestra copia.

Si hacemos ahora la reserva del juego tendremos la oportunidad de probar la beta privada del multijugador, la cual primero estará disponible en Playstation 4. Las ediciones disponibles son: Edición Básica y Edición Básica Digital; Edición Digital Deluxe – Season Pass y más; y Edición Pro – Season Pass, SteelbookTM coleccionable y más.



PREY®

Morgan Yu es la última esperanza

Tras el cancelado Prey 2 nos alegra decir que la re-imaginación de Prey ya está a la vuelta de la esquina y llega con mucha fuerza y con muchas ganas de demostrar todo de lo que es capáz

Hay sagas de videojuegos que parece, que por unas cosas u otras, que están malditas. Al primer Prey le costó varios largos años poder ver la luz, Prey 2 tuvo que ser cancelado y parecía que este último Prey no iba a llegar nunca. Por suerte esto no ha sido así y pronto lo tendremos con nosotros.

Arkane Studios es la desarrolladora responsable de este título y viendo los juegos que llevan a sus espaldas,(la saga Dishonored , por poner ejemplos recientes) solo podemos esperar un juegos de mucha calidad.

Prey es la re-imaginación de Arkane Studios basadonse en la primera entrega, aunque es mas como una secuela espiritual de System Shock. Prey en un shooter en primera persona con toques de rol y una fuerte narrativa con la que se espera atraparnos y ponernos en tensión ya que, por lo que sabemos, esta tiene un toque de thriller psicológico unido con el entorno de ciencia ficción muy interesante.

Su jugabilidad es muy divertida, esto es gracias a la diversidad de las armas y sus mejoras como a la variedad de poderes que tendremos a nuestra disposición. Por lo que parece escasearán las pistolas y demás armas de fuego al uso y tendremos que manejarnos con, por ejemplo, una pistola que petrifica a los enemigos y crea bloques donde poder subir.



INVESTIGA POR DENTRO Y POR FUERA LA ESTACIÓN

PREY

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR RAUL MARTIN

En cuanto a poderes el más llamativo es el de imitar la materia que tenemos a nuestro alrededor, esto es realmente útil para pasar inadvertidos frente a los enemigos o para pasar por zonas donde de forma normal no podríamos pasar. Además de esto, podremos crear nuestros propios objetos o mejoras para las armas. Para ello tendremos que buscar bien por todos los lados objetos que nos puedan ser de utilidad.

El protagonista será Morgan Yu, un hombre el cual ha sido sometido a experimentos científicos para otorgarle alguno de los poderes de la raza de los Tifón, una raza alienígena.

La aventura transcurre en el año 2035, en la estación espacial Talos I, allí nuestro protagonista Morgan Yu, despierta y se encuentra con que está siendo perseguido por una raza alienígena, los Tifón. Nuestro objetivo será investiga todo lo ocurrido y hacer frente a esta raza alienígena.

En dicha estación espacial tendremos total libertad para investigarla de arriba a abajo pudiendo, incluso, salir de la estación.

En definitiva, Prey es un gran juego que viene para dejar huella en los jugadores, sobre todo gracias a su jugabilidad y narrativa. Sin duda es un juego que hay que probar y hay que dejarse enganchar por su ambiente misterioso y futurista.

LOS LIBROS Y LOS VIDEOJUEGOS



Inauguramos una nueva sección de la revista: Libro-Gamer. En esta sección os traeremos con cada número un libro recomendado, un libro que de una u otra manera está ligado íntimamente con el mundo de los videojuegos para los amantes de la lectura y también para quien quiere expandir su experiencia gamer más allá de las pantallas. Este mes al ser la inauguración de la sección contaremos con dos grandes libros del género

LOS HIJOS DE LOS DIOSES



En primer lugar tener a Paula de Vera, escritora de "Landeron I: La Hija del Oráculo" y la saga 'Los Hijos de los Dioses' compuesta por los libros 'Los Hijos de los Dioses', 'El Poder de la Oscuridad' y 'La Puerta del Destino'. Os podemos adelante que el tercer título estará a la preventa próximo 26 de mayo siendo el lanzamiento oficial el 3 de junio porque lo que ya sabéis que próxima novela os podréis encontrar este veranito en Creative Future Games.

Pasemos primero a hablaros sobre los origines y trayectoria de Paula. Nacida en centro de nuestra Tierra, en Madrid en el año 1990, Paula comenzó desde muy pequeña, con trece años ya tenía escrita su primera novela titulada Alma Elemental. Diez años después, en febrero de 2014, cuando publicó su primera novela, 'Los Hijos de los Dioses' a través de la editorial CHIADO EDITORIAL.

Esta joven escritora es licenciada en Veterinaria por la Universidad Complutense de Madrid y especializada tanto en Fisioterapia y Rehabilitación Equina como en Producción y Sanidad Animal aunque sin duda su pasión son los libros y la escritura, solo tenemos que ver su listado de publicaciones para saberlo.

>>

Su segunda novela fue 'El Poder de la Oscuridad', la segunda parte de 'Los Hijos de los Dioses' dando así camino a ir rellenando la trilogía que pronto se completará con 'La Puerta del Destino'. Pero esto no es todo, Paula lleva paralelamente otra trilogía más de la cual vimos el primer tomo en octubre de 2015 titulado 'La Hija del Oraculo' llevando como nombre la saga 'Landeron'. Durante estos más de tres años desde que publicara el primer libro de 'Los Hijos de los Dioses', Paula ha sido entrevista en numerosos medios escuchados como la cadena SER y Geafe Radio como escritos de los cuales están Jubilados de Arkham, Castillos en el aire o la revista Badagame, y por supuesto desde hoy en la revista online y digital Creative Future Games donde podréis leer la entrevista que hemos realizado con ella en el siguiente apartado de la sección.

Vamos a irnos a los libros y para ello que mejor que contaros lo que los mismo libros nos cuentan. En esta ocasión nos vamos a centrar en la trilogía que ya pronto estará completa, 'Los Hijos de Los Dioses'. Primer libro: LOS HIJOS DE LOS DIOSES. Marco, Cora, Ray y Sandra son los cuatro jóvenes componentes de una banda de rock de segunda división y sin demasiado éxito en el panorama musical. Su vida consiste en subsistir día a día alternando trabajos temporales, a la espera de que llegue su gran oportunidad. Pero eso cambiará el día que una joven muera en extrañas circunstancias, cambiando su destino para siempre y empujándoles a huir para salvar sus propias vidas. Segundo libro: EL PODER DE LA OSCURIDAD. Dos años después de la muerte de Gregor, la suerte parece sonreír a los cuatro componentes de Black Sunset: un disco en el mercado, miles de fans que corean sus canciones en los conciertos, y una vida casi de ensueño alrededor de la pequeña Ruth. No obstante, alguien escapó de Avalon aquel día. Una persona que no está dispuesta a olvidar. Por ello, los cuatro se verán obligados de nuevo a recurrir a los Hijos de los Dioses para enfrentarse al mal que amenaza con destruirles, esperando erradicarlo, por fin, de una vez por todas. Del Tercer libro: LA PUERTA DEL DESTINO no os podemos hablar aun porque la autora ha decidido dejarnos con la intriga un poco más y desvelar nada aun sobre esta entrega asi que solo nos queda esperar su salida ¡No os lo perdáis!



PAULA DE VERA
LA AUTORA



PARA COMENZAR CON LA ENTREVISTA PORQUE NO CONTAR A TODOS LOS LECTORES DE CREATIVE FUTURE GAMES... ¿QUIÉN ES PAULA DE VERA?

Pues... sobre mí podría contar mucho y no parar, pero lo resumiré en que soy una soñadora que nació en Madrid un 15 de junio de 1990, aunque mi familia es burgalesa, y desde pequeñita me gustó imaginarme e inventarme mis propias historias. También he sido siempre una apasionada de la ciencia y la biología, de ahí que finalmente estudiase veterinaria, y actualmente estoy encantada de poder compaginar ambas facetas, la literaria y la profesional. En junio publicaré mi cuarta novela (la tercera con Nova Casa Editorial), que será el cierre de mi primera trilogía, "Los Hijos de los Dioses", así que os podéis imaginar los nervios...

Como detalles, me gustan los caballos, leer (mucho), ver series, todo lo que tenga que ver con la animación (2D o 3D), el té (de casi cualquier tipo) y escuchar música... a todas horas, jaja. Ah, bueno, y seguir imaginando historias, por supuesto.

PARA CONOCER MÁS SOBRE TI PAULA, ¿QUÉ LIBROS TE GUSTAN LEER Y CUÁLES SON TUS PREFERIDOS?

Creo que para responder esta pregunta me retrotraeré un poco al pasado, donde todo comenzó. Sí que es cierto que en mi casa me inculcaron desde pequeñita el gusto por la lectura, especialmente con las colecciones de "El barco de vapor" de la editorial SM. Pero sin duda, lo que marcó un antes y un después fue empezar a leer dos sagas en concreto: Harry Potter y El Señor de los Anillos, quizá más la segunda que la primera. Después llegó "La maldición del maestro" de Laura Gallego y a partir de ahí fue cuando encaminé mis pasos sobre todo por la lectura de literatura fantástica. Ya en los últimos años reconozco que he cambiado más de género, en afán de explorar otras formas de escribir y contar historias, pero puedo decir que Laura y Tolkien fueron mis grandes empujones para escribir y siempre estarán entre mis favoritos (últimamente se ha colado Sanderson también en mi corazón, lo admito...). Aparte, destacaría como "influencers" en mi vida a Camilla Läckberg, Toti Martínez de Lezea, Matilde Asensi o Gonzalo Giner (ríe).

¿DE DÓNDE SURGIÓ LA IDEA DE ESCRIBIR ESTA TRILOGÍA?

Curiosamente, "Los Hijos de los Dioses" surgió en su base de una telenovela argentina, "Rebelde Way", cuando tenía diecisiete años. Mientras veía algunos capítulos, mi mente no podía evitar imaginarse a los cuatro protagonistas como cuatro chavales normales y corrientes que, de golpe y porrazo, se convierten en portadores de los cuatro elementos y necesitan que algunos compañeros de clase, magos y brujas camuflados, les ayuden a controlar esos poderes porque hay malos que quieren acabar con ellos. Considerando que la telenovela era exactamente eso, todo amor, drama y sentimentalismo acompañados siempre de la música del grupo que componían los cuatro protas, claramente mi idea se iba muy lejos. Pero dije, ¿Por qué no meter la magia en el mundo real y que los que deban enfrentarse a ello sean personas totalmente ajenos a la magia, sin habilidades siquiera de nacimiento?

Para aderezarlo tiré mucho de mi gusto por temas de zodiaco, cartas astrales, piedras, energías y mitologías diversas. Una de las grandes influencias en este sentido, y lo reconozco, fue la revista juvenil "W.I.T.C.H.", donde cada protagonista tenía un poder elemental y usaban este tipo de elementos en su día a día. De hecho, ¡recuerdo que en su web podías hacerte la carta astral y todo! Era muy divertido y me pareció una estupenda idea para completar el puzzle de toda la trilogía. Aunque, lo admito, inicialmente solo iba a ser una novela... pero me convencieron, jaja.

LA TRILOGÍA AÚN NO ESTÁ COMPLETA, ESPERAMOS EL TERCER LIBRO, PERO ¿QUÉ PUEDES CONTARNOS SOBRE LOS YA PUBLICADOS?

La historia de los Hijos de los Dioses comienza en Madrid, donde viven los cuatro componentes del grupo de rock Black Sunset: Marco, Cora, Ray y Sandra. Su éxito musical es bastante escaso y mientras tanto se dedican a sobrevivir con los trabajos que pueden conseguir... hasta el momento en que se convierten en los portadores de los cuatro elementos. Ahí es cuando descubren que el mundo no es tan sencillo como ellos creían, que la magia convive día a día con ellos y que existe la Comunidad Mágica internacional, formada por Los Hijos de los Dioses, magos y brujas del mundo que velan por mantener el secreto de que ellos cuatro caminan sobre la faz de la Tierra. Aunque no todos están de acuerdo: por ahí andan los malos malísimos que consideran que las cosas deberían funcionar de otra manera.

Para no hacer spoiler, no os contaré mucho del segundo, solo que la historia continúa dos años después y que todos los personajes, a medida que pasa el tiempo, notaréis que van madurando y aprendiendo, no solo a manejar sus poderes elementales, sino también lecciones importantes para su vida cotidiana que les harán plantearse muchas cosas... hasta que llegue el desenlace en el tercer libro, "La Puerta del Destino"...

SABIENDO QUE EL MERCADO DE LOS LIBROS DE FANTASÍA ES TAN AMPLIO, ¿QUÉ PUEDEN APORTAR TUS LIBROS? ¿CUÁL ES EL FUERTE DE ESTOS?

Quizá el hecho de que la inspiración vino de muchos sitios diferentes, lo que me permitió hacer una mezcla diferente que en realidad se parece a todo y a nada. Hay lectores que dicen que les recuerda a Harry Potter, otros a Crepúsculo, otros a Percy Jackson, otros a Avatar: la leyenda de Ang…

Eso y que he procurado que mis personajes fuesen lo menos estereotipados posibles; es cierto que con el que más trabajé para darle complejidad fue Akhen Marquath –ya le conoceréis los que no hayáis leído la saga, y los que os la habéis leído sabéis a qué me refiero segurísimo- pero he procurado que todos tuviesen sus fortalezas y sus debilidades, sus motivaciones –buenas o menos buenas- y un trasfondo que les obligase a ser de una determinada manera. Reconozco que hay muchos secundarios y en el tercer libro por fin voy a poder meter el glosario –ahora mismo está disponible en mi blog, "El rincón de los Hijos", pero en futuras ediciones del primero y el segundo lo iremos incorporando también.

Por último, decir que mi intención en todo momento fue transmitir valores importantes a través de los personajes. Ninguno es todopoderoso, necesita de lo que puedan darle los demás, incluso a la hora de realizar conjuros. Los Hijos de los Dioses tienen poderes asignados por su planeta de ascendencia, pero lo que los hace poderosos es trabajar unidos. Ese es solo un ejemplo, hay muchos más… Pero eso habrá que descubrirlo entre sus páginas

COMO ESTAMOS EN UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS, NO PODRÍAS ESCAPARTE SIN RECIBIR NINGUNA PREGUNTA SOBRE ESTE MUNDO, ¿CREES QUE PODRÍA LLEGAR TU LIBRO A SER UN VIDEOJUEGO? ¿CÓMO TE LO IMAGINARÍAS?

¡Uy, me encantaría! De hecho, ahora mismo ya existe un foro de rol sobre "Los Hijos de los Dioses" en el que seguimos trabajando, www.hijosdiosesrpg.foroactivo.com, así que supongo que mi videojuego ideal sería un "Multiplayer Online RPG" donde cada cual pudiese escoger de qué Casa de Los Hijos le gustaría ser, con sus habilidades, sus tótems, sus conjuros… Además, habría posibilidad de ambientarlo en la Tierra, lo que creo que le daría casi infinitas posibilidades. Por soñar, que no quede, ¿no?

PARA TERMINAR PODRÍAS DECIRNOS ¿DÓNDE PODEMOS COMPRAR TU LIBROS?

"Los Hijos de los Dioses" y "El Poder de la Oscuridad" puede comprarse tanto en España como en Latinoamérica, ya sea en formato ebook o físico.

"España": Amazon, Casa del Libro, El Corte Inglés, Altair, tiendas que trabajen con la distribución de Arnoia o directamente a través de la web de la editorial, www.novacasaeditorial.com, donde además podéis encontrar un mapa de las librerías donde lo venden (pestaña "Distribución").

"Latinoamérica": Amazon; distribución con Buscalibre, Panoplia de Libros, Livraria (Ecuador) o directamente a través de la web de la editorial, www.novacasaeditorial.com, donde además podéis encontrar un mapa de las librerías donde lo venden en los diferentes países.

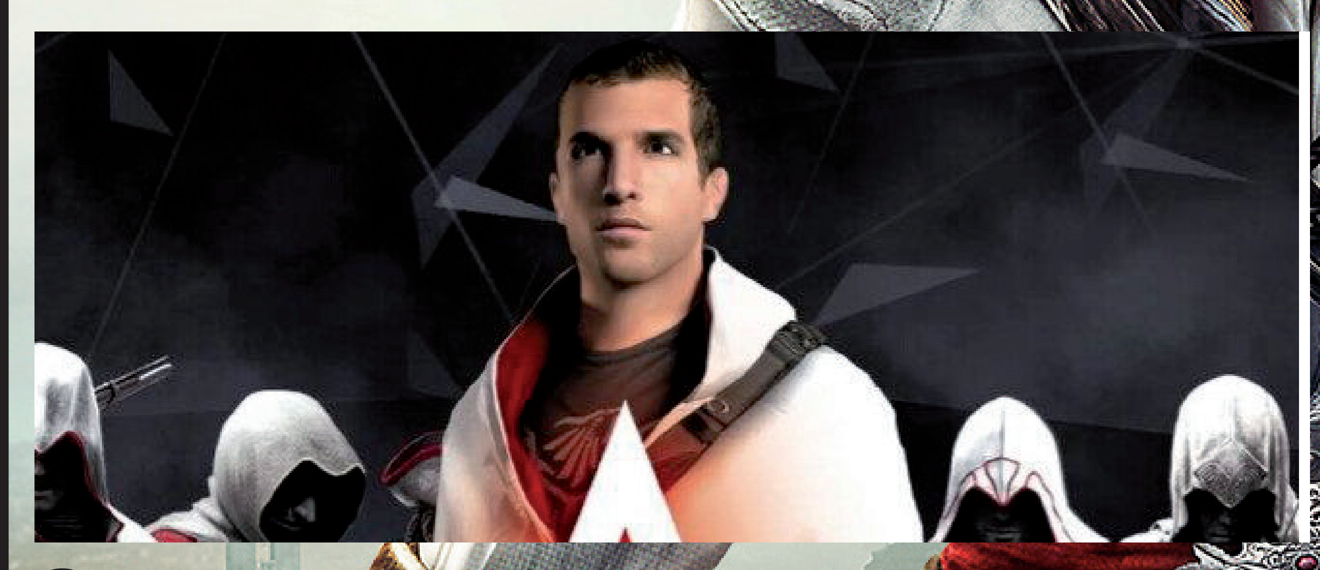
SAGA

Los Hijos de los Dioses

AUTOR

Paula de Vera

ASSASSINS'S CREED: LOS SECRETOS DE LA HERMANDAD



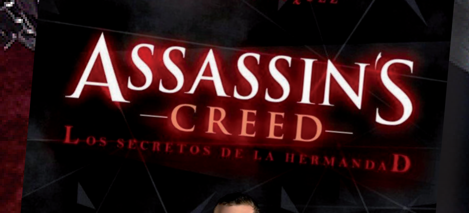
Continuamos la sección con otro libro, esta vez un libro muy ligado al mundo de los videojuegos, un libro que habla sobre un gran mundo en que se mueven tramas y secretos que posiblemente hasta que no leáis el libro nunca lleguéis a conocer.

Habla sobre una gran saga que Ubisoft creo hace ya más unos cuentos años y sobre la que además de una gran cantidad de videojuegos para distintas plataformas del mercado tiene otros libros y hasta una reciente película que ha llegado a los cines. Esta saga no podría ser otra que la gallina de los Huevos de Oro de Ubisoft, Assassins's Creed donde en grandes rasgos siempre vemos enfrentados el Credo de los Asesinos con la Hermandad de los Templarios.

¿Y que sabemos sobre el autor de este libro? Sabemos que es un sevillano llamado Víctor Blázquez aunque no ha conseguido mantenerse en Andalucía toda su vida y a su joven edad ya ha estado viviendo en Madrid, Barcelona, León y Salamanca dentro de nuestro país, pero no conforme con ello México DF y Monterrey han sido otros de sus hogares.

Su trabajo, aunque orientado a la dirección de series como Herederos y La Fuga, está compartiendo lugar con su hobby que es la escritura donde ha publicado cinco libros pasando de los videojuegos al terror zombie. Su primer libro fue publicado en 2012, en la editorial Dolmen, sede de todos sus libros hasta la fecha. Este primer libro que vio la luz en 2012 no es otro sino que 'El Cuarto Jinete'. Tras este hemos visto 'No existen los monstruos', 'El cuarto jinete: Armagedón', y su última novela publicada, 'El cuarto jinete: Destrucción Masiva'. No solo estamos ante un excelente escritor de terror sino que durante unos años ha sido Vicepresidente de Esmater, el blog para los escritores madrileños de terror.

Si nos centramos en el libro del que venimos a hablaros, Assassins's Creed: Los Secretos de la Hermandad. El libro habla sobre todo lo de la saga, desde los que estuvieron antes, hasta los distintos personajes famosos de las distintas épocas en las que se mueven los juegos, hasta la historia que envuelve cada juego pasando por lo que se presenta en el presente de cada juego donde el Animus es el encargado de transportarnos a las distintas épocas donde queremos recuperar esos objetos perdidos del Edén.



Se encuentra bien divido. Victor ha querido dedicar cada parte del libro a una parte de la saga encontrándonos con Genesis, donde se nos muestra posiblemente información que no conocíamos sobre los verdaderos orígenes de los asesinos; Mas Alla de los Limites de la Realidad, para mostrarnos más sobre los que estuvieron antes que nosotros; La Verdad, un completito apartado para los que quieran conocer todas las historias de los videojuegos pasando por los dlcs que incluyeron y hasta los comics u otros libros que hay en el mercado; Todo Está Permitido, una seccion curiosa donde las haya donde decubriremos guiños escondidos en cada juego; y La Historia como Fuente de Cultivo, la seccion perfecta para conocer mejor a los personajes reales que han aparecido durante la saga de Assassin's Creed. Y hasta aquí lo que podemos contaros, porque lo demás tendréis que leerlo vosotros. ¡Os dejamos con la entrevista!

VÍCTOR BLÁZQUEZ EL AUTOR



SIEMPRE TENEMOS UNA PRIMERA PREGUNTA EN LA QUE DAMOS PIE A LA PRESENTACIÓN DEL AUTOR, ASÍ QUE... ¿QUIÉN ES VÍCTOR BLÁZQUEZ?

Un tipo normal, ante todo. En lo que se refiere a escribir, soy autor de siete novelas de ficción entre las que se encuentra mi trilogía más famosa (El cuarto jinete, que narra un apocalipsis zombie de esos que no dan un respiro). Aparte, he trabajado en diversas series de ficción y considero entre mis aficiones la música y los videojuegos.

¿A QUÉ TIPO DE LECTORES VA DIRIGIDO TU LIBRO? ¿SOLO A AMANTES DE LA SAGA O TAMBIÉN PARA CUALQUIER OTRO LECTOR DESVINCULADO DE ASSASSIN'S CREED?

Bueno, considero que un libro de este tipo suele estar dirigido a amantes de la saga en cuestión, pero lo cierto es que Los secretos de la hermandad puede ser leído por cualquiera, sabiendo, eso sí, que se va a encontrar con algún spoiler respecto a la trama de los juegos, por razones lógicas.

TENEMOS UN LIBRO DONDE NO DEJAS NINGÚN SECRETO SIN DESVELAR ALREDEDOR DEL MUNDO DE LA SAGA ASSASSIN'S CREED, UN ARDUO TRABAJO SIN DUDA, ¿QUÉ FUE LO MÁS DIFÍCIL DURANTE LA CREACIÓN DEL LIBRO Y CUÁNTO TIEMPO TE COSTÓ COMPLETARLO?

Lo más complicado fue buscar información sobre aquellos juegos a los que no me había enfrentado con un mando. Porque sí, la saga me gusta y he disfrutado de varios volúmenes, pero no de todos. Y hay algunas piezas de las que se habla en el libro, cómics, versiones extranjeras, etc, sobre las que tampoco abunda demasiada información.

Lo más doloroso fue dejar el tema de la película en una mera mención. Pero por aquel entonces, cuando estaba en proceso de escritura, aunque se sabía que saldría la película, aún había poca información al respecto.

Respecto al tiempo de realización... no te sabría decir ahora mismo. Puede que seis meses.

Mención especial, por cierto, a todo el primer capítulo. Fue un verdadero goce indagar sobre la parte "real" detrás de los videojuegos, así como de las teorías fantásticas, y desenredar el cóctel que los creadores utilizaron.

DENTRO DE ESTE PODEMOS ENCONTRAR QUE HAS CONSEGUIDO ENLAZAR TODO EL MATERIAL QUE ENVUELVE A LA SAGA, PASANDO DESDE LOS QUE LLEGARON PRIMERO HASTA LA ÉPOCA ACTUAL CON DESMOND. ¿RECOMENDARÍAS EL LIBRO COMO UNA GUÍA PARA ENTENDER BIEN LA HISTORIA DE LA SAGA?

De hecho, escribiendo este libro entendí bastantes cosas que había pasado por alto cuando jugaba, cosa normal teniendo en cuenta que los juegos han ido saliendo con el paso de varios años, todos llevan partes de la trama entrelazados entre sí y a veces cuando estás con el mando prestas más atención a sobrevivir que a lo que te están diciendo... o sea que sí.

UNA PREGUNTA NECESARIA, ¿HAS JUGADO Y COMPLETADO TODOS LOS JUEGOS DE LA SAGA?

No. Ojalá, pero no todos.

¿SERÍA POSIBLE QUE VIÉRAMOS OTRO LIBRO DE OTRA GRAN SAGA?

Si la editorial se muestra interesada y yo dispongo del tiempo necesario, para mí sería un placer acercarme a Fallout, o a The Witcher...

PARA TERMINAR PODRÍAS DECIRNOS ¿DÓNDE PODEMOS COMPRAR TU LIBROS?

Espero que en cualquier librería, pero si no siempre queda la opción de ir directamente a la editorial.

LIBRO

Assassin's Creed - Los Secretos de la Hermandad

AUTOR

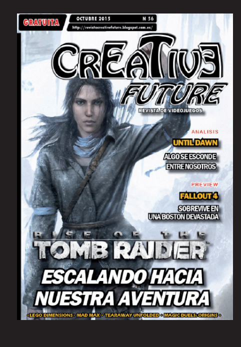
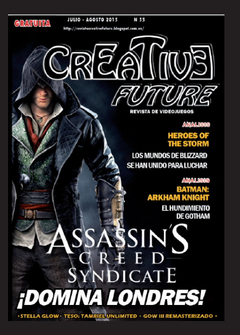
Victor Blazquez

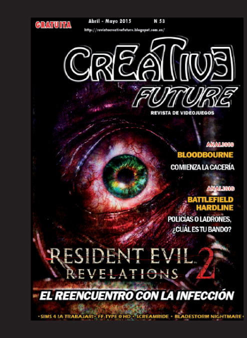
DONDE COMPARLO

Dolmen Editorial
Librerias



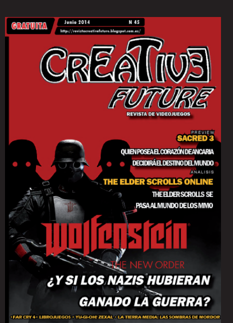
Más de 60 números publicados



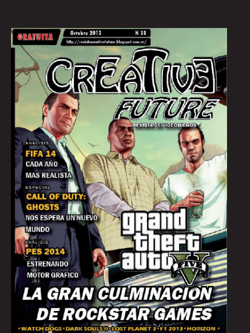










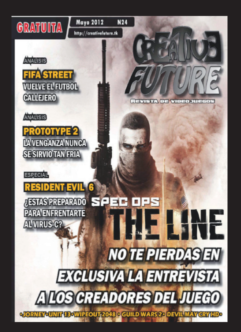







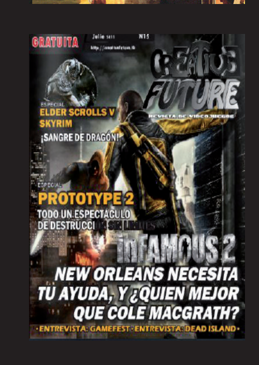























DINOSAURIOS, MÁQUINAS Y CAZADORES, UNA MEZCLA EXPLOSIVA

Un RPG en tercera persona con un mundo abierto sin tiempos de carga con una libertad barbará sumido en un halo de misterio por lo que ha pasado en el planeta y unos gráficos que tocan techo en Playstation 4

Nos ponemos en la piel de Aloy, una joven cazadora que se embarca en un viaje por encontrar su destino entre los restos de su pasado. Mostrando un mundo exuberante y postapocalíptico en el que la naturaleza se ha adueñado de las ruinas de una civilización olvidada y los restos de la humanidad viven en tribus de cazadores recolectores. Y donde las máquinas, criaturas mecánicas de origen desconocido, han arrebatado el dominio de la tierra a los humanos, que tendrán que hacerles frente sin descanso con la ayuda de la tecnología. Los humanos ya no son dueños y señores de la tierra, la maquinas lo controlan todo pero esto puede cambiar….

Con esta enigmática historia en la cual no sabemos qué ha pasado para encontrarnos en tal situación, acompañaremos a Aloy mientras recorre este enorme mundo lleno de lugares misteriosos, de ruinas con historias enigmáticas y encontrando todo tipo de artefactos extraños. ¿Queréis descubrir como las maquinas han conseguido el poder?

Durante el juego controlamos a Aloy, una paria que vive apartada del mundo desde que nació. Con las primeras horas pasaremos de ser una cría a llegar a ser una mujer y preparada para la gran prueba donde veremos lo más básico nos ayudará a meternos de lleno en el mundo que gira alrededor de Horizon Zero Dawn donde tenemos una mezcla de la tecnología antes de algo importante que pasó con la época actual donde todo está organizado en tribus. Todo esto hace que la historia sea entretenida y que queramos seguir jugando cada minuto que avanzamos.

La historia esta doblada al castellano, el doblaje han querido hacerlo por todo lo alto, no solo ofreciéndonos un juego completamente en castellano, si no contando como grandes estrellas del cine como Michelle Jenner, que dará voz a la protagonista, Aloy; o Dafne Fernández que dará la voz a la joven cazadora Beladga. La duración de esta ronda las 25 horas si vamos a saco, si nos quedamos haciendo las misiones secundarias aumentamos muchísimos más las horas de juego.

Empezaré fuerte y te diré, que si estás aquí y aun no tienes el juego, debes ir a comprarlo. Es un juego que



SI ERES PACIENTE E INTELIGENTE CAZARAS A TU PRESA

voy a recomendar 100% porque explota todo el poder de Playstation 4 pone el listón para los juegos que vienen por detrás muy alto.

Horizon Zero Dawn tiene cierto parecido a Far Cry Primal aunque no tenemos el mismo juego. Es imposible no hacer la comparativa porque contamos con un mundo donde la caza de animales, las tribus y demás es muy parecido aunque si habéis jugado al de Ubisoft y probáis este, veréis que no son tan iguales aunque se mueven por un género muy similar. En si, no nos da novedades, porque implementa todas las mecánicas de otros, pero lo hila de tal forma que todo encaja perfectamente. El estilo de habilidades nos sonará, los movimientos y animaciones. Todo tendrá ese saborcillo pero.. ¿Mezcla de qué? En Horizon Zero Dawn vemos a The Witcher, Far Cry, Uncharted y Tomb Raider entre otros, pero en ningún momento veremos solo uno, veremos un nuevo juego, vemos Horizon Zero Dawn.

El nivel de calidad de los gráficos es muy bueno. El entorno que nos presenta el juego no solo será grande sino también hermoso, lleno montañas nevadas, frondosos valles verdes, bosques y vastos desiertos. El juego cuenta con 30fps, unos mapeados muy detallados y con unas partículas que irán dando vida al juego, sin ya hablar del entorno, que pronto nos invitará a meternos en la piel del personaje.



Las habilidades con las que contamos son bastantes. Podemos customizar nuestro personaje a nuestro sistema de juego aunque para ello deberemos movernos por el mundo y consiguiendo experiencia de juego. Con cada máquina aniquilada o cazada aumentamos nuestros poderes.

GENERO: ACCION	PLATAFORMAS: PS4
DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENTERT.	DESARROLLADORA: GUERRILLA

16 www.pegi.info

HORIZON: ZERO DAWN

		TRAYECTORIA	9.6
GRAFICOS	9.7	MUSICA	9.5
JUGABILIDAD	9.5	TRADUCCION	10

NOTA 9.6

REALIZADO POR BIBI RUIZ

En el combate nos encontramos con una combinación de equipo primitivo con tecnología avanzada ofreciendo docenas de posibilidades de crear aparatos que conviertan a los depredadores en presas, donde además tendremos que jugar con estrategias únicas para acabar con las distintas máquinas e incluso hackeando los especímenes que hayamos atrapado para que obedezcan nuestras órdenes. Nuestra armas básicas con la lanza y el arco pero que se irán modificando para hacerlas más potentes ¿Por qué solo esto? Porque somos cazadores. Gracias al árbol de habilidades mejoraremos todo esto. Pero no es cierto todo lo que te cuento porque cuando nos enfrentamos a enemigos humanos tendremos otras posibilidades. Además podemos domar criaturas para usarlas como monturas de manera que recorramos el mapa con más rapidez.

Podía seguir desgranando el juego pero ahora te toca a ti jugador.

CONCLUSIÓN

Horizon Zero Dawn es un juego que luce espectacular. Veremos una mezcla de muchos juegos pero que todo fusionado nos da un juegazo con unos gráficos espectaculares y una historia con una profundidad interesante.



NOS TRASLADAMOS A LA EDAD MEDIA

Nos adentramos en la edad media donde tres facciones luchan entre ellas por la supremacía. Tendremos trepidantes luchas con espadas, lanzas, hachas o catanas en las que nos enfrentaremos a otros jugadores

For Honor es un juego de acción que posee tanto campaña como multijugador, aunque la campaña (de unas 8 horas de duración, a la que se le han añadido coleccionables que le dan cierta rejugabilidad) sirve más de un tutorial muy largo que nos enseña a usar cada una de las clases disponibles. Y saber manejarlas resulta muy importante para el multijugador, porque cada una usa su arma específica, habilidades propias y hasta la forma de moverse.

Los controles serán más o menos los mismos para todos los personajes, pero todo lo demás es completamente diferente, desde su velocidad de ataque a su jugabilidad, por lo que dominarlos a todos será una ardua tarea. Y esto e nota si vemos combates de dos novatos o de dos expertos. Con los primeros veremos muchos movimientos aleatorios por la falta de conocimiento del personaje, pero con los expertos casi parece un baile con sus estocadas, paradas y esquivas donde el mejor será el que quede en pie al final. Básicamente tenemos tres formas de atacar y defender, por arriba, por derecha o por izquierda y dos tipos de ataque, fuerte y flojo, pero también

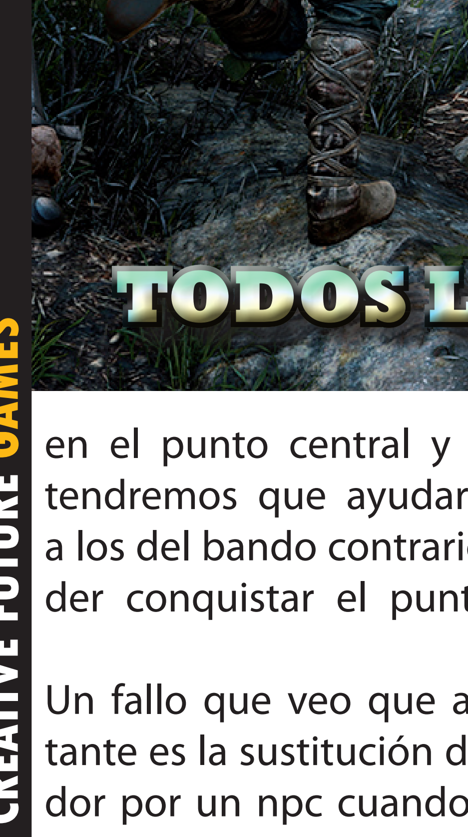
>>

tendremos combos, y entre medio podremos cambiar la dirección de nuestros ataques por lo que los combates son muy estratégicos y como ya he dicho una cosa es jugar a tu personaje y otra saber manejarlo.

Cada personaje tendrá su progresión individual, es decir, que cuanto más juguemos con un pe4rsonaje más experiencia obtendrá y más subirá de nivel. Cada nivel nos dará una recompensa como nuevos emblemas o habilidades, además de incrementar el nivel del botín que podemos obtener en los cofres o tras cada partida. Este equipo nos ayudará a mejorar nuestras estadísticas, pero lo bueno es que no descompensa el juego entre los nuevos y los jugadores veteranos (lo que si lo hace es la habilidad y las horas jugadas con cada personaje), ya que cada pieza nos da tanto beneficios como perjuicios. Otro punto a destacar es que el progreso está muy bien ajustado. Si bien desbloquear personajes es relativamente sencillo, no es igual a la hora de subirlos, por lo que, vuelvo a decir nuevamente, nuestra habilidad con ellos es fundamental. El multijugador tiene cuatro modalidades, duelo 1 vs 1, 2 vs 2, 4 vs 4, todos ellos al mejor de 5 rondas y Dominio. Este último es el clásico puntos de control donde 2 equipos de 4 vs 4 deberán sumar 1000 puntos conquistando y manteniendo los distintos puntos, en esta modalidad también hay npcs (que mueren de un solo golpe) que se agolpan







TODOS LOS MAPAS Y MODOS DE JUEGO SERÁN GRATUITOS

en el punto central y a los que tendremos que ayudar matando a los del bando contrario para poder conquistar el punto central.

Un fallo que veo que afecta bastante es la sustitución de un jugador por un npc cuando el primero se desconecta (por el motivo que sea). Es sobre todo destacable en las partidas VS ya que, si bien es cierto que un npc es mucho más fácil de matar, cuando ocurre la sustitución, el npc aparece con la vida al completo y tu continuas con la vida que tenías, por lo que un golpe fortuito puede acabar contigo cuando a lo mejor tenías la partida ganada.

Pese a que los modos de juego son algo escasos no ocurre lo mismo con los mapas, ya que tenemos 12 escenarios distintos, cada uno de ellos con distintas variantes. Todos ellos son bastante pequeños, sobre todo los de VS, ya que se prioriza en For Honor el enfrentamiento entre jugadores.

También destacar que el juego no cuenta con servidores dedicados, por lo que uno de los jugadores será el host. Esto en la mayoría de casos no es muy importante, pero en ocasiones cuando te encuentras con

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT | DESARROLLADORA:UBISOFT MONTREAL

18 www.pegi.info	FOR HONOR	TRAYECTORIA 8.6
	GRAFICOS 9.0	MUSICA 8.2
NOTA 8.8	JUGABILIDAD 8.7	TRADUCCION 10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

alguien que tiene una conexión mala (o simplemente que es de una región muy alejada de la tuya) o en los momentos de cambio de host puede provocar lag, aunque ya digo que no suele ocurrir con mucha frecuencia. A parte de estos modos tenemos la guerra global en la que cada facción lucha por la supremacía, y nosotros como miembro de una de ellas contribuiremos a la causa al jugar partidas que nos darán suministros de guerra, y el bando que más tenga al final de la temporada será el ganador.

En el apartado gráfico es espectacular, con mucho cuidado en el detalle tanto en los escenarios como en los personajes y sus animaciones, así como en la iluminación. Respecto al apartado sonoro hay que destacar el sonido de las armas que está muy conseguido, además de la localización a nuestro idioma con voces completamente en español y de una calidad muy buena.

CONCLUSIÓN

Con For Honor nos encontramos con una arriesgada apuesta por parte de Ubisoft que puede salir de cualquier muy bien o muy mal. Sea como sea el resultado se agradece la novedad y el esfuerzo puesto en el juego, con una campaña que funciona a modo de tutorial extendido y un multijugador que engancha bastante.



UN JUEGO Y UN UNIVERSO TOTALMENTE NUEVOS

La saga Mass Effect marcó un antes y un después para muchos, por lo que el lanzamiento de Andrómeda era uno de los más esperados del año

Pese a que el jugo lleva el nombre Mass Effect, no veremos nada de la pasada trilogía salvo alguna que otra mención esporádica, pero eso es porque el reinicio de la franquicia es completo. Desde el universo, pues como podemos ver al principio del juego nos estamos trasladando a una nueva galaxia para colonizar, los personajes que serán los hermanos Ryder, hasta las especies pues, aunque seguiremos viendo las que ya conocemos del universo Mass Effect (que estarán básicamente en nuestra nave) tendremos un nuevo elenco de criaturas, tanto inteligente como animales.

Una vez iniciemos el juego tendremos la personalización de personajes, que debo decir que es bastante pobre. Pero tiene un punto muy positivo y es que podremos personalizar a ambos hermanos, y esto a la vez provocará cambios en los familiares de estos para que podamos identificar los rasgos de parentesco.

Respecto a la historia no voy a profundizar mucho, solo voy a decir que se centra en la familia Ryder, concretamente en los dos hermanos, y en las decisiones que toman a la hora de colonizar los planetas que encontremos. Lo único que voy a decir, aparte de eso, es que, pese a la dificultad de empezar de cero con la franquicia, (siendo esto tema peliagudo por la gran cantidad de fans que tenían los



personajes anteriores) lo han hecho con bastante acierto. He escuchado y leído bastantes críticas respecto a este punto, pero la gran mayoría no han tenido en cuenta el hecho de que en la trilogía original de Mass Effect, pese a que podíamos realmente perder mucho tiempo realizando acciones y misiones secundarias, siempre teníamos ahí la presión de estar en una situación de emergencia, sin embargo con Mass Effect Andromeda, esa sensación ha desaparecido por completo, pasando a la de descubrimiento, tanto de nuevos mundos como de nuevas especies y personajes, sin embargo, la historia en general pasa bastante desapercibida hasta casi llegado al final que es cuando despega, lo que para mí resulta un poco tarde. Además, las líneas de dialogo en las conversaciones son algo disparejas, tenemos desde muy épicas hasta insulsa y faltas de carácter, lo cual hace que te sientas algo ambiguo e este respecto, sobre todo porque este siempre había sido uno de los puntos fuertes de la franquicia.

Los diálogos han evolucionado un poco con respecto a la trilogía anterior, tendremos las acostumbradas decisiones a vida o muerte (alguna que otra



TENEMOS GRANDES INCENTIVOS PARA CONSEGUIR TODO LO QUE PODAMOS EN CADA PLANETA



literalmente puede marcar en que un personaje sobreviva o no) con tiempo limitado, pero además la toma de decisiones ha sido modificada desde el acostumbrado virtud y rebeldía a cuatro diferentes tipos de actitud (emocional, lógica, profesional e informal), lo cual define como nos ven los demás y los desarrollos de las relaciones con el resto de personajes (sobre todo las románticas).

En esta entrega como no, también contaremos con una nave, la Nomad, que usaremos para desplazarnos por los diferentes planetas, habitada por todas las razas de la galaxia de la que procedemos y con los que podremos estrechar lazos (obviamente no con todos los tripulantes de la nave, pero si con un buen número). El hecho de que solo haya 5 planetas por explorar, en un principio puede parecer escaso, pero Bioware ha profundizado más en ellos que en la anterior trilogía, por lo que tendremos mucho más por explorar en cada uno de ellos, no sintiendo en definitiva una falta de lugares por explorar, y esto se nota en que para completar el juego al 100 % podemos tardar perfectamente unas 100 horas.

En cada planeta tendremos un porcentaje de colonización que se irá incrementando a medida que realicemos objetivos, tanto misiones como objetivos



secundarios. Todo esto también nos dará puntos que los podremos gastar en ventajas como por ejemplo más materiales o planos de desarrollo. Por supuesto el porcentaje de colonización también afectará a lo que podremos construir en el planeta como, por ejemplo, una base cuando alcancemos el 40 % de colonización.

Si pasamos a la jugabilidad, nos encontramos con una serie de altibajos. Si bien los combates son espectaculares y ha mejorado muchísimo la fluidez del combate (el movimiento de nuestro personaje es genial), no es así en lo que respecta a las coberturas, que son un tanto caprichosas, sobre todo en lo que respecta a la IA, tanto de aliados como de enemigos (en algunas ocasiones nos pasaremos más tiempo reviviendo a nuestros compañeros que luchando, aunque por suerte no ocurre demasiado a menudo, pero si con más frecuencia de la que me gustaría).

Respecto al progreso del personaje es bastante sencillo e intuitivo. Al principio nos hacen elegir una clase, pero no estamos restringidos a ella, pudiendo elegir cualquier habilidad del resto de clases, dándonos un gran abanico de personalización.

Lo que si resulta un poco más complejo es a fabricación,

por un lado, tenemos la creación de planos (algunos también podremos obtenerlos realizando misiones secundarias) investigando las tecnologías de las tres razas existentes (2 alienígenas y una humana) y por otro la fabricación propiamente dicha (obviamente de los planos que hallamos obtenido) que nos dará mejores armas y armaduras. Mientras que para los planos necesitaremos puntos de investigación, para la construcción necesitaremos recursos que recolectaremos de los planetas.



También cuenta con un Modo Horda para cuatro personas, con un buen número de mapas y muchos personajes y desbloqueables.

Respecto al apartado visual tenemos unos desniveles muy obvios. Tenemos unos escenarios muy bien conseguidos con buenos juegos de luces, sin embargo, el modelado de personajes deja bastante que desear (algo raro pues este siempre ha sido uno de los puntos fuertes de Mass Effect). Tanto en las razas alienígenas como en la humana (en la que destaca todavía más por la clara referencia de mirarnos al espejo) con texturas bastante pobres y falta de expresividad exacerbante, así como unos ojos faltos de vida en su mayoría, sin olvidar las animaciones de movimiento que no están muy logradas tampoco. Esto no quiere decir que el resultado sea malo, sino más bien que no está lo trabajado que se puede, o al menos todo lo que se espera de un Mass Effect. Respecto al apartado sonoro, por fin puedo decir algo totalmente positivo, pues tanto su banda sonora como los efectos de sonido tienen una muy buena calidad.

CONCLUSIÓN

Mass Effect Andromeda tiene muchos altibajos en casi todos sus apartados, pero en general nos encontramos ante un buen juego que nos dará un gran número de horas de entretenimiento. Solo queda esperar a ver cómo se desarrolla la franquicia para saber si quedará olvidada o tendrá el éxito que tuvo la trilogía Mass Effect original.



APRENDER A LUCHAR CONTRA DEMONIOS

Estamos ante un juego que te recordará a Dark Souls, ya que tiene un contenido muy parecido y la forma de jugarlo pero en ninguno momento será una copia del juego nombrado ya que Nioh tiene su propia alma y será un juego más que bueno para los gamers que busque un juego difícil, un nuevo reto para superar

La historia es la búsqueda de una espíritu perdido aunque esta derivará en algo mucho más grande. No quedará clara en ningún momento pero con cada cinemática aprenderos un poco más sobre ella.

La dificultad del juego es difícil aunque tenemos un comienzo sencillo para que aprendamos bien, no aprenderemos muriendo como en otros juegos, aunque esto no quita que moriremos demasiadas veces. Cuenta con una curva de aprendizaje que tenemos que aprovechar porque al final estaremos solos y no será sencillo superar los retos que nos pone Nioh. Como ayuda tenemos el tutorial. El tutorial es completo al cual accedemos para conocer todo todo lo referente al juego, echarle un ojo porque os será de mucha ayuda.

En lo respecto a la jugabilidad, Nioh cuenta con un movimiento muy fluido con un gran ajuste a nuestro mando haciéndolo un juego rápido. El combate será magnifico con una naturalidad perfecta. Además si administramos bien nuestra barra de ataque podemos eliminar enemigos de manera fácilmente, pero no bajéis la guardia porque dependerá de cómo juguemos ganar. Si morimos tendremos que recuperar nuestro espíritu para recuperar lo perdido. Como ayuda también tendremos wl espíritu guardián será un gran aliado en el combate.





SERÁN ILIMITADAS LAS POSIBILIDADES DE MEJORAR NUESTRAS

Como armas tendremos variedad y cada uno será especial a su manera. Entre estas nos encontraremos con Katanas, Katana Doble, Lanza, Hacha y Kusarigama. No solo esto, contamos con tres aptitudes de batalla (alta, media y baja) con las cuales cambiaran los bloqueos

GENERO: RPG DE ACCIÓN	PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: TEAM NINJA

18 www.pegi.info	NIOH	HISTORIA 8.6
NOTA 8.7	GRAFICOS 8.9	MUSICA 8.8
	JUGABILIDAD 9.8	TRADUCCION 4.5

REALIZADO POR RAMON GOMEZ

de ataques, daño de los golpes y velocidad. Parecen pocas armas pero hay que saber usarlas bien, y seguro que cuanto más juguéis con cada una más querréis usarla.

El juego tiene muchas misiones secundarias con las cuales entre otras ganaremos recetas para formar nuestras armas o armaduras. A la hora de crear estas no solo el tipo será interesante, también podemos añadirle otras características como veneno. El entorno grafico no lejos de ser un juego destacable está muy bien. Cierto que el juego no busca ser el mejor en este apartado si no en la jugabilidad y en ese apartado sí que es destacable siendo uno de los grandes títulos que deberíamos jugar este año. Los jefes finales están muy bien detalles y preparados para luchar. Sus ataques, su forma de moverse, su apartado visual me ha encantado.

CONCLUSIÓN

Nioh es recomendado para los jugadores que busquen un nuevo reto, si vienes de Dark Souls te encantará porque será parecido pero a la vez un juego muy distinto. Es un juego que aporta mucho al género en su jugabilidad y en sus luchas, no tanto podemos decir del apartado gráfico que está bien pero no llega a ser destacable. Para los que no sepan inglés o japonés están de suerte porque viene sus titulado



MACHAQUEMOS A TODOS POR IGUAL

Muchos lo llaman el GTA Japones pero sin duda Yakuza es único y original dentro de su género, ¿Nos vamos al karaoke?

Vayamos a contar un poco de historia. Tenemos a Kazuma Kiryu, y su ascenso dentro de la temida organización criminal japonesa llamada Yakuza. Conocer los principios de este personaje conocido con el Dragón será un aliciente para querer jugar. El titulo hay que ganárselo y el comienzo tiene que estar en algún lugar.

El juego va orientado a todos los que se atrevan a comenzar la saga aquí, porque los nuevos podremos ver los comienzos de Kazuma pero los no tan nuevos tienen el extra de jugar con el personaje Majima Goro (el Perro Loco de Shimano). Esta será la gran novedad porque cuenta con un estilo de lucha novedoso, con sus propias habilidades, y con la desdicha de caer fácilmente en la corrupción.

Para los que le surja la duda, los Yakuza son la mafia de Japón y el protagonista no quiere entrar porque sabe que una vez que lo haga ya no saldrá.

Centrándonos en las primeras impresiones que nos ofrece Yazkuza 0, al principio tenemos diálogos muy largos y todo en inglés. Seguramente los seguidores de Yakuza estarán acostumbrados a esto pero para los nuevos que nos unimos a la saga nos hubiera gustado tenerlo al menos subtitulado al castellano porque es una historia muy completa y es posible que se nos escape parte de lo interesante que nos cuentas. En verdad el idioma está bien, a fin de cuentas el juego toma más carácter y más realismo escuchando en japonés las voces.

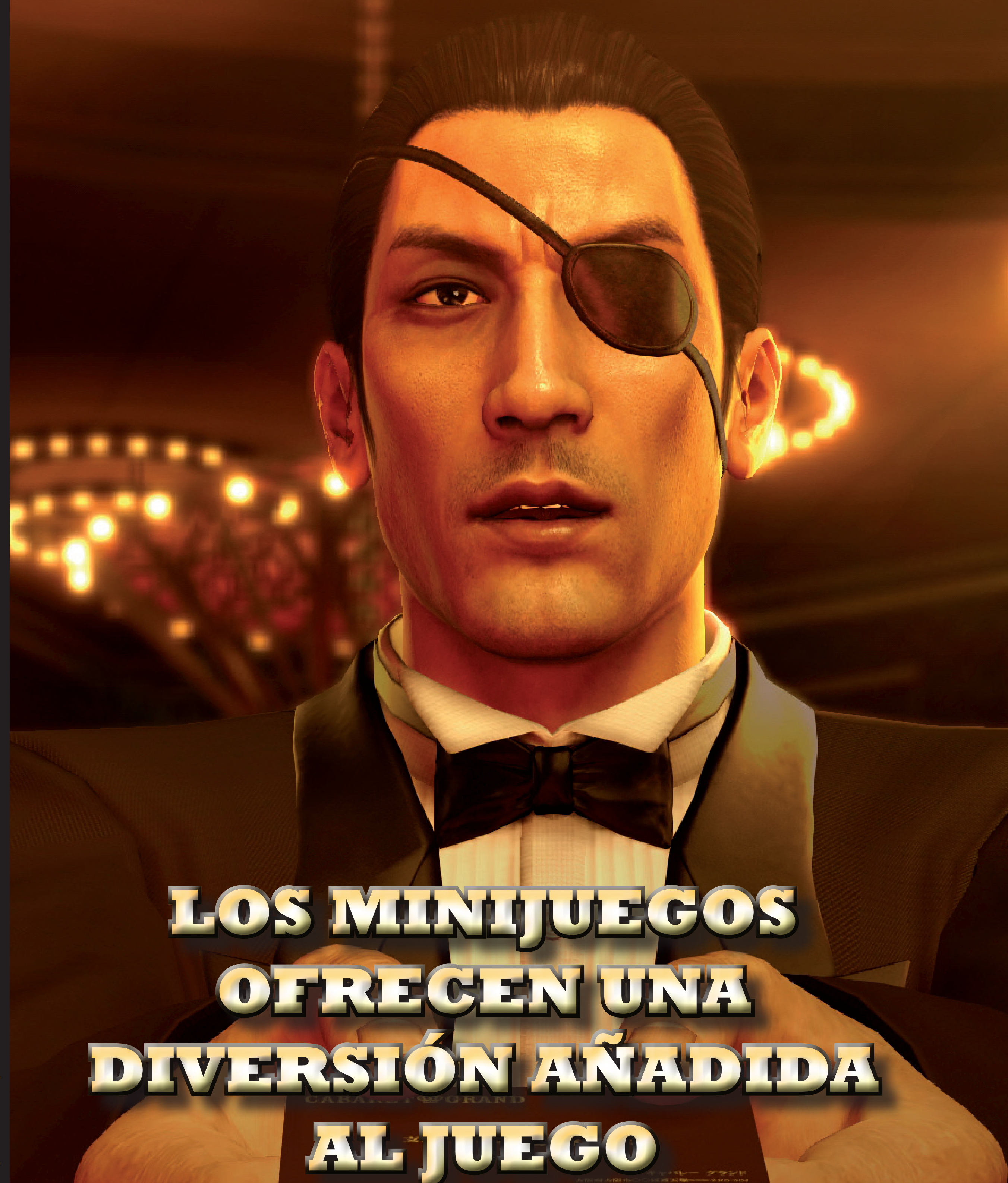
Durante el juego vamos viendo tutoriales para aprender a usar todos los poderes o habilidades de las que disponemos. Se nos explicará cómo van



PELEAS CALLEJERAS A DIESTRO Y SINIESTRO

los combos, con los cuales los daños serán muy superiores, y aprenderlos porque daremos muchos palos durante todo el juego. Pero no hay de que preocuparse porque el protagonista es duro, le sobran las armas. Con sus puños y patadas se libra de quien quiere. Aunque nosotros solo usemos nuestros puños y patadas para pelear, los enemigos si usarán todo tipo de armas como porras, sillas, sillones, espadas y hasta ceniceros, cualquier objeto que sirva para hacer daño.

El sistema de progresión de habilidades va con dinero y no con experiencia. A fin de cuentas viene a ser lo mismo porque tendremos que machacar muchos enemigos para conseguir el preciado dinero. La IA del juego no es demasiado buena, los movimientos de los enemigos casi todos los podemos predecir solo prestando un mínimo de atención, lo que hará que sea muy sencillo acabar con todos.



En los combates, si conseguimos golpear sin que nos golpeen a nosotros iremos rellenando unas barras que servirán para que nuestros ataques sean más dolores y fuertes. Luego el juego valora que consigas evitar los golpes enemigos. Cada golpe bajará mucho más que lo que vamos ganando con gana golpe nosotros pero de todas formas si jugamos bien la rellenaremos con facilidad.

Si queremos hablar del apartado gráfico tenemos un juego ambientado en las ciudades de Kamurocho y Sotenbori. Magnificas ciudades donde los años 80 predominan sobre todo con su decoración y moda. Es una delicia pasear por la ciudad y ver la vida de los personajes no jugadores, como hacen su vida.

Los minijuegos serán un entretenimiento que no te puedes perder. Podría explicarte todos pero solo te los nombraré porque de otra forma perderías ese toque de novedad y diversión que añade el jugarlos por primera vez. Tenemos el Shogi, Pesca, Dardos y Billar, Mahjong, Karaoke, Circuito de Póker, Bolera, Discoteca y Recreativos entre otros. Venga va, de alguno os hablo, por ejemplo contará con el tan famoso karaoke donde será un QTE donde tendremos que pulsar, mantener botones o hacer muchas pulsaciones en poco tiempo. Será entretenido escuchar las pegadizas canciones e incluso es posible que nos animemos a cantarlas… aunque no se nos entenderá mucho.

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: SEGA

18 www.pegi.info

NOTA 8.8

YAKUZA 0	
HISTORIA	9.4
GRAFICOS	9.5
MUSICA	9.3
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	3.3

REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

CONCLUSIÓN

Yakuza 0 es un juego completo, con historia, gráficos decentes, jugabilidad repetitiva pero no llega a aburrir, subtitulado al inglés con sus voces en japonés e inundado de minijuegos. Un juego largo, divertido y apetecible para jugar.

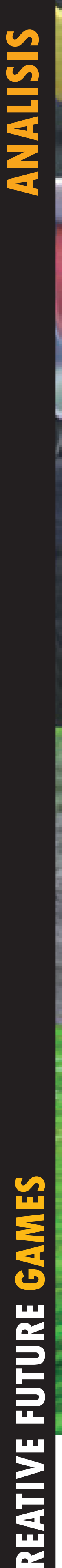


¡EL JUEGO CUENTA CON MÁS DE 200 DIGIMONS!

Un nuevo juego cargado de nuevos Digimons, nuevas mazzmorras y por supuesto, una gran aventura por vivir

Estamos antes la secuela del primer Digimon World. Empezaremos un poco perdidos, y rápidamente nos veremos con compañeros de viaje y aprenderemos a luchar con un pequeño tutorial que nos enseñara, aunque esto como mejor lo aprenderemos es con el uso y con cada combate ya que parecerá abrumador al comienzo. Entrar en detalle de los combates sería demasiado, eso mejor ir viéndolo vosotros al jugar si decidís comprar el juego. El protagonista lo elegiremos nosotros entre un chico o una chica.

Principalmente en el juego deberemos cuidar, entrenar y criar a Digimons ya que gracias



a ellos haremos que sean más fuertes y estén más unidos a nosotros. Si vienes de jugar al anterior puedo decirte que aquí está todo más pulido, sobretodo el sistema de combate y de interactuar con los digimons. Cuenta con una duración muy larga por que disponemos de más de 50 horas de juego. Tiempo suficiente para explorarte el juego y hacernos con una barbaridad de digimons hasta llegar a más de 200 que hay disponibles. Dedicar un ratito a explorar el juego y sus menús



porque son muchas las cosas que tenemos que aprender. Parecerá abrumador ver tantas barras, objetos, números e iconos al comenzar pero seguro que si lo revisáis todo al menos una vez con tranquilidad no será tan abrumador. Os digo esto porque contamos con dos digimons que nos acompañan y cada uno tiene sus PS y PM, además cuentan con diferentes estados como es el cansancio. Por si no fuera poco cada estado necesita ser revisado por separado. Si el digimon tiene ganas de ir al baño deberemos usar el aseo portátil. Si, esto es así, por eso os aviso de que observéis todo lo que encontráis para ubicaros porque serán muchas las horas que jugaremos a este juego. En líneas generales el juego es entretenido, largo y con muchos contenidos, siempre iremos descubriendo nuevos digimons durante la historia, además de tener

GENERO: ACCION - ROL
PLATAFORMA: PS4, PSV
DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT
DESARROLLADORA: BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT

12 www.pegi.info

NOTA 7.7

DIGIMON WORLD: NEXT ORDER

GRAFICOS	7.8	HISTORIA	7.8
JUGABILIDAD	8.4	MUSICA	7.6
		TRADUCCION	5.2



REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

que ir mejorándolos con los cuales dedicaremos horas y horas hasta evolucionarlos. Si esto fuera poco tenemos también la exploración que es muy interesante, nos deja elegir varios caminos para no hacer el juego lineal. Eso sí, deberemos pasar parte del juego farmeando en las zonas que ya conocemos si queremos subir a los personajes. Tener en cuenta que no podemos entrenarlos todo lo que queramos, porque estos pequeños amigos se cansan, en lo que se refiere a cuidarlos está dejarlos descansar, darles de comer y pasar tiempo con ellos.

Los escenarios están reconstruidos de la versión de vita y aunque no veamos un juego que destaque por sus gráficos en esta consola si están en la línea de los esperado.

El audio del juego está en inglés o japonés aunque si tenemos los subtítulos en castellano.

CONCLUSIÓN

Digimon World: Next Order es una apuesta segura para los continuistas porque veremos mejoras en el juego y avances en la historia. El juego tiene una duración larga, con mucho contenido por explorar y con un apartado gráfico esperado en este tipo de juegos, solo echando en falta que hubiera sido doblado al castellano ya que solo disfrutaremos de los menús y textos.



EL TITULO PERFECTO MIENTRAS ESPERAMOS KINGDOM HEART III

Esta colección incluye historias clásicas y modernas de la saga KINGDOM HEART donde podemos jugar con Sora, Riku, el rey Mickey además de otros personajes del elenco Kingdom Heart

La pregunta que seguro os haréis ¿Qué títulos esconde esta colección? Pues tenemos KINGDOM HEARTS Dream Drop Distance HD, KINGDOM HEARTS 0.2: Birth by Sleep – A fragmentary passage –, y KINGDOM HEARTS χ Back Cover (vídeo). Para los que no conocéis la saga, esta se compone de una serie de juegos de rol creada en colaboración entre Disney Interactive y Square Enix. Desde el lanzamiento del primer KINGDOM HEARTS en marzo de 2002 para el sistema de entretenimiento informático



PlayStation®2, la serie se ha ampliado con varias entregas adicionales. Esta saga celebró su décimo aniversario en marzo de 2012 y hasta la fecha se han vendido más de 21 millones de unidades en todo el mundo. Si echáis mano de antiguos números de Creative Future encontréis muchos de sus análisis.

Es un contenido muy específico para los fans, sobre todo orientados a los que ya están dentro de la saga porque esta entre medio de todo, no es el más recomendable para comenzar a jugar con la saga. Si sois de la saga seguro os gustará y querréis tenerlo en vuestra jugoteca.

Pasemos a desgranar las partes que incluye el juego.

Por un lado nos encontramos con KINGDOM HEARTS Dream Drop Distance HD que es la versión remasterizada el juego de 2012 en el que Sora y Riku, se presentan al examen para convertirse en Maestros de la llave espada con vistas a estar preparados ante futuras amenazas. Podremos controlar a Sora y a Riku, cada uno con sus propios movimientos, en un argumento que guarda cierta conexión con Kingdom Hearts III. El Rey Mickey y Yen Sid se preparan para una amenaza inminente, proponiendo a Sora y Riku que afronten el examen para ser Maestros de la Espada Llave. Así, Sora y Riku son enviados a los Mundos Durmientes, donde deberán enfrentarse a enemigos y encontrarán nuevos aliados. Si logran pasar la prueba con éxito, se les otorgará la consideración de Maestros de la Espada Llave. En este juego disfrutaremos de movimientos rápidos y sin esfuerzo, al tiempo que interactuamos con el entorno y realizamos ataques acrobáticos. Aparecen nuevas



criaturas, n Dream Drop Distance aparecen nuevos personajes conocidos como Dream Eaters. Estos extraños seres tienen dos funciones principales. Ellos pueden servir tanto como valiosos aliados de combate, pero también como temibles enemigos que devoran las pesadillas de los protagonistas. Recluta a más de 50 tipos diferentes de espíritus como aliados para luchar junto a los protagonistas. Nuevos mundos estarás a nuestra disposición, La Ciudad de las Campanas (de la película El Jorobado de Notre Dame) hacen su debut en la serie.

KINGDOM HEARTS 0.2: Birth by Sleep – A fragmentary passage –, el episodio perfecto para enlazar con la historia que veremos en el esperadísimo KINGDOM HEARTS III donde todo transcurre después de los eventos de KINGDOM HEARTS Birth by Sleep. . Este juego está desarrollado con el motor Unreal Engine 4 y cuenta con nuevo episodio completamente jugable.

A nivel jugable el sistema de combate es dinámico y espectacular, con escenarios bien diseñados y variados. Hacer especial mención en que muchos de los jefes finales se-

GENERO: RPG DE ACCIÓN
PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



REALIZADO POR CRISTINA USERO

rán destacables aunque echamos de menos la variedad de enemigos.

Finalmente tenemos KINGDOM HEARTS χ Back Cover que realmente es un video que narra la misteriosa leyenda de los augures y que conecta los acontecimientos iniciales de la historia de la serie que se muestran en el juego para móviles KINGDOM HEARTS Unchained χ[chi].

Si tienes o piensas comprarte World of Final Fantasy estas de suerte porque con el lanzamiento de esta edición de Kingdom Heart, podras escargar al protector Sora, que acudirá al mundo de Grymoire a luchar por la luz y por sus amigos como valiente portador de la llave. Para acceder al emblema de Sora solo hace falta instalar el último parche y desbloquear la habilidad para invocar a protectores.

Finalmente deciros que el juego al igual que los anteriores nos llega con las voces en inglés y los textos en castellano.

CONCLUSIÓN

Recomendaríamos la compra para los jugadores de la saga porque estamos ante juegos intermedios de la saga, difícil de seguir si eres nuevo ya que no estamos ante los primeros juegos. Visualmente es una pasada, no llegando a explotar todo el potencial de la consola, tenemos algo de contenido extra y una película de una hora para saber más sobre la historia.



INTERESANTE PARA LOS AMANTES DE ESTE ESTILO DE JUEGOS

Con Berserk and the Band of the Hawk estamos ante el título Warriors más hardcore realizado por Omega Force

Koie Tecmo Europe no para de traernos juegos. No podemos decir que todos sean destacables pero sí que todos son distintos y especiales y que es raro el juego que no tiene tanta diversión que vale la pena probarlo. Algunos de sus grandes juegos son series Dead or Alive y la saga Ninja Gaiden aunque Koei es reconocida por sus franquicias Dynasty Warriors y Samurai Warriors.

El juego se basa en la prestigiosa serie de fama mundial Berserk escrita por Kentarou Miura, y fusionará el característico estilo de acción de "uno contra miles" de la longeva serie Warriors con la sombría y espantosa atmósfera del mundo de Berserk. En este Berserk and the Band of the Hawk viviremos las atrevidas

UN JUEGO FIEL AL MANGA



y heroicas aventuras de Guts, Griffith, Casca y la Banda del Halcón abriéndose paso a través de un reino siniestros seres demoníacos y mágicos. Su historia no lleva a un oscuro mundo donde veremos bichos raros, demonios y demás. Esta estará centrada en un personaje aunque con el modo libre podremos revivir los niveles con cualquiera de los personajes ya desbloqueados. Unas doce horas será la duración de esta, y vale la pena rejugarla, además de que podemos escoger otros personajes para mejorarlos a la hora de jugar de nuevo.

Demasiados videos para no dejarse nada de la historia sin contar, lo que será de mucha ayuda para los que no conozcan el manga, para los que sí lo conocen en algunos momentos preferirían más acción y menos cinemáticas. Son útiles para meternos completamente en la vida de nuestro personaje, disfrutaremos de este gran trabajo de arte que han realizado, pero son demasiados.

Berserk and the Band of the Hawk peca de ser demasiado lineal. Venimos acostumbrados a que en estos juegos tengamos un poco de variedad en los caminos, y en cambio tenemos mapas pequeños y casi ninguna opción de elegir por dónde ir, solo matar enemigos para ir hacia adelante.



En lo respectivo a la jugabilidad tendremos lo de siempre, muchos enemigos en pantalla, entre miles y millones donde estaremos dando golpes machacando botones para hacer hueco en pantalla a nuevos enemigos. El juego perfecto para descargar adrenalina. Lo que si nos daremos cuenta es que cada personaje es único, todos tienen sus propios ataques. Cuenta con un juego de controles básicos, y la posibilidad de hacer el ataque especial si encadenamos muchos combos seguidos, en el cual seremos muy poderosos y no recibiremos daños.

Si te gustan los retos te recomiendo el modo 'Eclipse Infinito'. En este modo recibiremos a cientos de miles de enemigos en la impresionante dimensión Eclipse. Lucharemos por nuestra vida mientras completamos distintas misiones para vencer al Eclipse mortal. El reto del modo es que la dificultad será progresiva, convirtiendo cada vez en un juego más desafiante que pondrá a prueba nuestra destreza. Lo interesante del juego es que nos dará equipo para la historia principal, equipo que se hará notar.

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, PC, PSV
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: OMEGA FORCE

18 www.pegi.info

NOTA 7.9

BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK

HISTORIA	8.3		
GRAFICOS	7.9	MUSICA	8.2
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	3.3

REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

La ambientación del juego será en todo momento sombría. Los personajes están muy bien representados y con estilos que molan mucho. Es un juego muy atractivo visualmente. Los gráficos del juego son al estilo cel-shading, partiendo del diseño de personajes de la serie anime. Los modelados muy logrados de los personajes jugables. No podemos decir lo mismo de los mapas ya que los escenarios son bastante planos y sin personalidad.

Referente a los idiomas, como venimos acostumbrados a estos juegos, los audios vienen en japonés y los textos en inglés. Si te gustan los juegos de este estilo ya te lo imaginarias, por lo que no tendrás problema, si querías iniciarte en el género tendrás que poner en practica tus dotes de inglés para enterarte de la historia.

CONCLUSIÓN

Berserk and the Band of the Hawk, al igual que muchos otros títulos que os hemos traído del mismo género es sobre todo para los que le guste el género en sí. En Japon son juegos con gran tirón pero en España no gusta tanto a todos los públicos. No obstante, el juego cumple con las expectativas, y nos brinda la ocasión de vivir una buena historia acompañada y grandes batallas, donde acabaremos con miles y miles de enemigos.



EL MAPA REMASTERIZADO ELEGIDO ES AFGHAN DE MODERN WARFARE 2

Nuevos mapas, más modo zombies y adrenalina por todos lados será los que veremos en este primer DLC de la franquicia estrella de Activision

Comienzan los DLC para Call of Duty, y pasamos a hablamos del primero de ellos, Sabotage. Aunque seguramente solo comprareis este DLC los jugadores del juego principal, os contaré de que va el juego por si alguien encuentra con este DLC su momento para entrar en la franquicia, o para pillarse el juego de este año. Call of Duty Infinite Warfare. Infinite Warfare presenta una historia completamente nueva que ocurre en nuestro Sistema solar. Tomamos el papel de del Capitán Reyes, un soldado de Nivel 1 de Operaciones Especiales que toma el timón de la Retribution, uno de los últimos buques de guerra de la Tierra. Frente a una insurrección despiadada



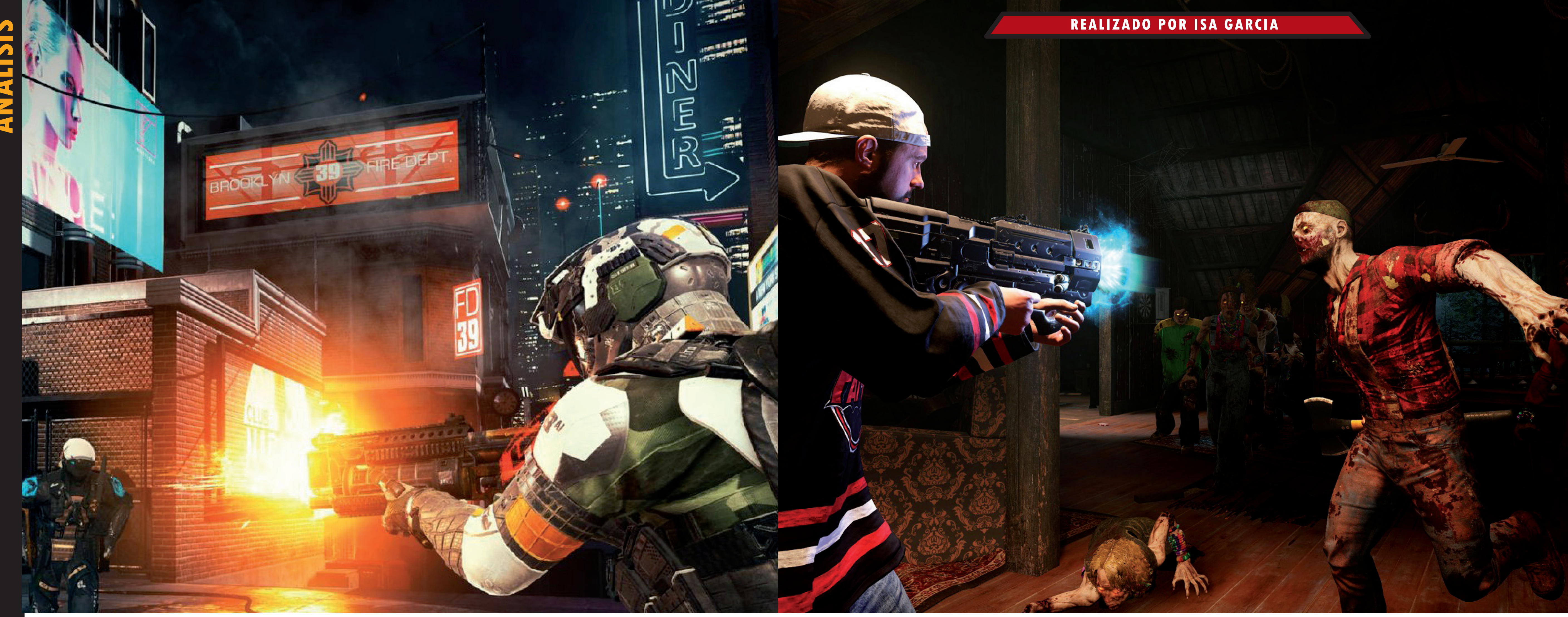
dirigida por el Almirante Salen Kotch, retratado por Kit Harington (Jon Nieve de Juego de Tronos), e incluyendo a personajes como la superestrella de la MMA Conor McGregor, como el Capitán Bradley Fillion, Reyes debe defender su hogar contra esta fuerza enemiga implacable.

Con esta nueva ambientación haciendo que esta historia sea una de las mejores de los últimos años, y junto con el combate militar y terrestre que tiene el sello distintivo de la saga, el juego nos permite pilotar nuestro propio vehículo de combate avanzado, conocido como Jackal, en batallas aéreas de vuelo libre tanto en la Tierra como en el espacio. Dicho esto veamos que tiene este primer DLC.

Si no es el primer DLC de CoD que te compras en los últimos años sabrás que ya viene con un formato preestablecido por Activison, y no es otro que cuatro nuevos mapas multijugador y un nuevo capítulo Zombie. De los mapas, solemos tener uno que es una reedición de otra ya conocido de un juego pasado de la saga Call Of Duty.

Renaissance (tamaño pequeño) – Ubicado en el norte de Italia, donde nos enfrentaremos a lo largo de las angostas calles venecianas. La acción se desarrolla a lo largo de los canales y barrios de esta icónica ciudad. Este es el mapa que más me ha gustado gracias a tu brutal diseño y la frenética experiencia que nos ofrece.

REALIZADO POR ISA GARCIA



Noir (tamaño medio) - Un oscuro y mugriento mapa inspirado en la noche de un Brooklyn futurista. Un mapa clásico de tres carriles, que tiene como telón de fondo un futuro apocalíptico en el que los cafés y parques se convierten en un brutal campo de batalla. Prepararos cuando entréis en este mapa porque no podréis parar o moriréis.

Neon (tamaño medio) – Un centro de entrenamiento virtual diseñado para la guerra urbana. Neon es un campo de batalla en el que vehículos y otras estructuras aparecen de la nada, y los enemigos se disuelven en cientos de pixeles al ser alcanzados.

Dominion (tamaño grande) – Estamos ante el mapa reeditado. Un mapa del clásico mapa Afghan de Modern Warfare 2. Situado en Marte, el nuevo mapa mantiene los hitos y formas del original. Tomando como punto de referencia los restos de una nave estrellada, Dominion ofrece algunos ajustes diseñados para disfrutar plenamente del nuevo sistema de movimiento de Infinite Warfare. El mapa perfecto para sacar nuestras armas a larga distancia.

En lo referente al modo Zombie tenemos Rave in the Redwoods. Este capítulo nos transportará a un nuevo enclave, un campamento de verano abandonado. Vuelven los cuatro personajes de la historia original con nuevos y refrescantes papeles incluyendo al “Aspirante a rapero”, el “Fiestero”, el “Roquero grunge” y la “Pandillera rebelde”. Willard Wyler, el enigmático director de cine de terror, ha atrapado a los personajes en una retorcida película donde los protagonistas deben luchar contra los zombies que han convertido el campamento en una pesadilla.

CONCLUSIÓN

Este primer DLC necesitas tenerlo si quieres exprimir el juego al máximo. El contenido sabemos que viene en el formato estándar que ha implantado Activision (4 mapas multijugador y 1 capitulo zombie) donde se aumentan las horas de juegos y nos ofrecer frescor al juego principal.



SEGUIMOS METIENDOLES HORAS DE CONTENIDO A ESTE GRAN SHOOTER

Call of Duty Infinite sigue aumentando su contenido adicional, y con este DLC ya son ocho los nuevos más multijugador que tenemos disponibles además de dos capítulos para el modo Zombie

Como tenemos el análisis del primer DLC también en este número de Creative Future Games, nos vamos a ir directamente a ver los mapas sin pasar por el repaso al juego anterior ni al primer DLC.

Vayamos a ver que mapas nos vamos a encontrar y como son.

Turista (tamaño grande) – Presenta un lujoso spa y resort ubicado en mitad del esqueleto gigante de una antigua criatura. Con distintos puntos de francotirador dispersos a lo largo de una majestuosa cascada central, Turista cuenta con estrechos interiores ideales para los combates cuerpo a cuerpo con un diseño de tres carriles que ofrece amplia variedad de estilos de juego. Hacía tiempo que no encontraba un mapa que me gustara tanto, visualmente es espectacular.

Scrap (tamaño grande) – Ubicado en un depósito abandonado en la Luna, Scrap ofrece una combinación de líneas de visión extendidas y rutas tácticas.

Archive (tamaño medio) – Los rápidos y frenéticos combates



marcan el ritmo en Archive, una galería de arte post-futurista donde los ataques cuerpo a cuerpo, contrastan con los campos de batalla exteriores abiertos en este mapa de tres carriles. Este es el mapa gracioso del grupo que no visualmente no está muy para allá pero es muy entretenido a la hora de jugarlo.

Excess (tamaño pequeño) – Situado en lo alto de un ático en una futura metrópolis, Excess presenta un pequeño mapa circular inspirado en el clásico nivel de Modern Warfare 2, Rust, que conserva el combate intenso y acelerado del modelo original. Este mapa es el mejor del pack, el que me más me ha gustado y que el que más esperábamos muchos jugadores asiduos de la saga.

¡Vamos al modo Zombies! Baile Shaolin es el nuevo capitulo de este modo. Un emocionante capitulo de la experiencia zombie de Call of Duty: Infinite Warfare que nos presenta el regreso de Willard Wyler, el enigmático director de cine inspirado en Paul Reubens (Pee-wee's Big Holiday, Gotham). Esta vez, Wyler ha atrapado a cuatro protagonistas en una nueva película de terror, ambientada en la inolvidable década de los 70.

Como siempre, tendremos nuevos enemigos a los que enfrentarnos en diferentes localizaciones de New York como son estaciones de metro, clubs nocturnos y un dojo de artes marciales liderado por la "La maestra Shaolin,", personaje inspirado en la actriz Pam Grier (Jackie Brown, Foxy Brown). Este capitulo nos presenta cuatro estilos de lucha: Seth Green (Robot Chicken, Austin Powers) aparece como el "El Punki"; Ike Barinholtz (Neighbors, Suicide Squad) es el "Deprabado"; Jay Pharoah (Saturday Night Live, Ride Along) como el "Poeta de batalla" y Sasheer Zamata (Saturday Night Live, Inside Amy Schumer) es "La chica disco"

CONCLUSIÓN

Al igual que decíamos con la primera de estas entregas de contenido adicional, si estás jugando al juego necesitas tener esta expansión para que puedas meterle más horas al juego sin conocerte los mapas de memoria, nuevos retos para ti.



UN GRAN TRAGEDIA CAMBIARÁ LA VIDA DE NUESTRO PROTAGONISTA

Estamos ante una aventura de terror que como seguramente muchos de vosotros sabréis, llega de la mano de Frederick Raynal, creador de Alone in the Dark, ¿Listos para pasar miedo?

2Dark está ambientado en 1970, en un perverso mundo donde tendremos la ardua tarea de salvar niños secuestrados de sus sanguinarios captores, una banda de perturbados asesinos que acechan en la oscuridad, esperando a su próxima víctima. El protagonista será el detective Mr. Smith, quien se ha visto alcanzado por la oscuridad que se cierne sobre la una vez pintoresca ciudad de Gloomywood. Habiendo visto a su propia mujer asesinada y con sus hijos desaparecidos.

Con este duro comienzo empezaremos 2Dark, así que imaginaros como como se encuentra nuestro protagonista. Ha perdido todo menos la esperanza. Después de siete años sigue buscando a sus hijos.



2Dark es un juego oscuro. Siempre tendremos que usar algún objeto para explorar en las sombras como una linterna o un mechero porque si no será imposible avanzar. No olvidéis rebuscar mucho porque por ejemplo necesitareis muchas pilas o se os complicarán mucho las cosas.

2DARK ES UN JUEGO MUY GORE



Usaremos caramelos para atraer a los niños a salvar. Aunque no solo serán los caramelos un aliciente para ellos, para que nos acompañen, también el tiempo que estén con nosotros cuentan porque son niños, están asustados y comenzarán a ponerse nerviosos e incluso llorarán si tardamos demasiado en darles su libertad, y en un juego donde el sigilo, donde el silencio juega de nuestra parte, llevar un niño llorando no ayudará a asegurar nuestra supervivencia.

Curiosamente para guardar partida deberemos tomar un descanso y fumarnos un cigarro. Sí, así guardamos partida, pero también tiene su contra, si fumamos en un sitio comprometido nos arriesgamos a que nuestro detective tenga un ataque de tos y desvele su posición sin quererlo, por lo que salva siempre en lugar seguros, si los encuentras…

GENERO: SURVIVAL HORROR
PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES
DESARROLLADORA: GLOOMYWOOD

18
www.pegi.info

NOTA 7.9

2DARK

HISTORIA	8.0		
GRAFICOS	8.0	MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	8.1	TRADUCCION	5.2

PS4 2DARK

REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

Como se trata de un survival horror, los suministros siempre serán limitados, no deberemos gastarlos a la ligera porque podemos encontrarnos más adelante con verdaderas complicaciones. La exploración también será muy importante en el juego, deberemos investigar todos los rincones que nos ofrece el juego para encontrar objetos de utilidad que nos ayudarán a ir avanzando. Podremos usar el sigilo o ir a saco pero ya sabéis que os la estáis jugando en con cada paso.

Un estilo de diseño pixelado, muy completo, con muchos detalles, muchos objetos siempre en pantalla, y todo con un tétrico ambiente. El mapeado tiene ese aliciente de que han sido realizados a mano con lo que tendrán un toque especial a la vez que atractivo. En general me ha gustado mucho el juego.

La banda sonora dará un ambiente perfecto para tenernos siempre en tensión, siempre alerta, pendiente de cada rincón y de los posibles enemigos que puedan aparecer. Con todos los textos en castellano, para no perdernos ni una.

CONCLUSIÓN

2Dark es una opción muy buena si estás con ganas de un survival horror. Con un estilo gráfico pixelado, una intrincada historia de terror, momentos de gore y un apartado sonoro que acompaña en perfección a la obra que tenemos entre manos, este título se convierte en un juego recomendado para probar.



PERSONA 5 ES JUEGO CARISMÁTICO

Al igual que los anteriores Persona, Atlus muestra un juego único, lo que parece ser de primera mano un juego de PS2 se convierte a los pocos minutos en un deseable entre los disponibles para PS4, ¿Preparado para jugarlo?

El último estudiante que ha sido trasladado a la Academia Shujin es un mal chico. Bien, eso es lo que dicen los rumores, La verdad es que el protagonista de Persona 5 fue culpado de un crimen que no cometió acusado por las figuras de autoridad retorcidas de su ciudad natal. Desafortunadamente, es una simple víctima de un sistema corrupto y debe portarse lo mejor posible para evitar más problemas con la sociedad. Esto será definitivamente difícil, porque descubre pronto el poder de viajar a otro mundo, conocido como el Metaverso, y cambiar los más retorcidos deseos de

>>



gente malvada. Hay demasiados corazones malvados que ya están maduros para ser tomados, y únicamente los Ladrones Fantasma, un equipo de inadaptados, pueden hacer algo al respecto. El protagonista y sus compañeros vivirán una doble vida como ladrones de guante blanco. Aunque viven el día a día habitual de un estudiante de Secundaria de Tokyo: ir a clase, actividades extraescolares y trabajos a tiempo parcial, también emprenden aventuras fantásticas al usar poderes sobrenaturales para penetrar en el corazón de la gente. Sus poderes proceden de la Persona, el concepto junguiano del «yo» (del psicólogo y psiquiatra suizo Carl Gustav Jung). Así que prepárate para juntar a tus mejores amigos y cometer los mayores atracos que se hayan visto nunca.

Como podéis ver para los que nos metáis con este juego en la saga, que cuenta con una historia independiente, por lo que no será necesario haber jugado a las anteriores entregas para enterarnos de la historia y seguir el hilo de esta, pero si serán muchas referencias a los juegos anteriores que nos encontraremos. Y decir que la historia será muy larga, tendremos horas para aburrirnos con Persona 5, llegando a superar las 100 horas. El punto fuerte es sin duda la historia del juego donde contamos con una trama cargada de giros argumentales.

Los personajes cuentan con mucha profundidad. Si vamos quedando con ellos iremos conociéndolos mejor, conoceremos su historia, sus inquietudes, y no solo eso, cada personaje nos permite desbloquear habilidades y demás por lo que es más que recomendable ir quedando con los distintos personajes que nos ofrece el juego.



La parte donde no somos un adolecente con demasiado tiempo para gasta en lo que queremos nos trasladaremos a las mazmorras. Unas mazmorras gigantestas, llenas de secretos con lo que aporta mucho contenido dentro del juego para disfrutar muchísimas horas de Persona 5. En estas, iniciar las batallas en sigilo es interesante porque buscamos siempre la infiltración y no queremos ser detectados, ¡Somos ladrones!, tenerlo en cuenta.

En lo jugable, el combate de turnos gusta jugarlo, es divertido y no llega a hacerse repetitivo ya que iremos mejorando con cada combate, añadiendo nuevas mejoras a nuestros personajes. Esto también se complementará con que hay que ir mejorando equipo para ir avanzando sin problemas. Los combates son muy parecidos a los anteriores juegos de la saga. Estudiar como jugar nuestros turnos nos será de gran ayuda y explorar todas las habilidades de las que disponemos. Podemos reclutar durante la batalla a los enemigos y además fusionarlos después para sacar el Persona que más utilidad nos de.

Su aspecto gráfico no es lo mejor del mercado ya que usa un diseño arriesgado en esta época en la que se mira con lupa todos los detalles. Muchos colores fuertes, muchos textos emergentes, mucho de todo en pantalla y con poco detalle pero a la vez es curioso. Las cinemáticas si son brillantes y mejoran el diseño de personajes que no tienen nada que ver con el gameplay. Este atrevido diseño gusta a la hora de verlo. Movernos por los menús será toda una delicia por su originalidad y por estar tan bien enlazado todo.

Donde sí tendremos un problema será con el idioma porque si no conoces bien el inglés mal vamos… ¿O a lo mejor sabes japonés? Pues eso, tanto voces como textos los tenemos disponibles solo en japonés o en Ingles. Y estate por seguro que sabes inglés porque son muchos textos los que tendremos que leer. Si dar un punto más que positivo a su peculiar banda sonora de música punk.

GENERO: JUEGO DE ROL JAPONÉS (JRPG)	PLATAFORMAS: PS4, PS3
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: ATLUS/DEEP SILVER

12 www.pegi.info

PERSONA 5

GRAFICOS	9.5	HISTORIA	9.6
JUGABILIDAD	9.7	MUSICA	9.7
		TRADUCCION	4.8

NOTA 9.3



REALIZADO POR ISA GARCIA

Si lo tuyo son las ediciones especiales, las ediciones coleccionista, con este juego estás de suerte. Por un lado a estas alturas te has perdido la Steelbook Edición de Lanzamiento para PS4 porque solo ha estado disponible de forma limitada para las reservas de PS4, la cual venía con un pack exclusivo con una caja metálica del juego, personalizada con diseños de Persona 5. Por otro lado contamos con Edición Premium de Coleccionista "Take Your Heart" que también está disponible solo para PS4, la cual viene con Banda sonora (una selección musical de Persona 5 compuesta por el legendario compositor Shoji Meguro, en un CD en una funda con arte del juego), Un llavero de peluche de Morgana 10 cm (Morgana es la gata de los Ladrones Fantasma), Libro de ilustraciones de 64 páginas y tapa dura (un libro de arte compuesto por bocetos conceptuales, arte de personajes y mucho más), Caja de juego Steelbook, Cartera (Diseñada con la apariencia de las tradicionales mochilas de Japón; esta replica exclusiva se completa con el emblema de la Academia Shujint.) y Caja de Coleccionista.

CONCLUSIÓN

Si conoces los juegos de Atlus y te gustan, este te gustará mucho, si no tiene que adaptarte a leer muchos textos en inglés, a ver mucho colorido y tener la mente abierta a un juego totalmente distinto.



HAZ CRECER TU CLAN PARA LLEGAR A REY DE NORTHGARD

Nos trasladamos a la época vikinga para conquistar todo el territorio que tengamos a nuestro paso, colonizando nuevas zonas mientras disfrutamos del apartado gráfico y de su gran banda sonora

Podremos jugar la campaña, en solitario o escoger una opción para jugar multiplayer. De momento la opción de campaña esta inhabilitada pero más adelante seguro que podremos disfrutar de ella porque el juego está en Early Access. Luego nos centraremos en el modo de un jugador.

Al comenzar podemos elegir entre cuatro clanes llegando a un total de cinco aunque el restante no los conocemos todavia. Los que si conocemos son Fenrir (Clan de los Lobos), Eikthymir (Clan de los Ciervos), Heidrun (Clan de las Cabras) o Huginn and Muninn



(Clan de los Cuervos). Elegir entre uno de los distintos clanes será importante porque tendremos unos bonus de inicio distintos e incluso unos bonus de fama que conseguiremos después si nos proclamamos Reyes de Northgard o al menos si vamos subiendo de fama como ser el Thane.

Una vez creamos nuestra partida tendremos unos objetivos claros para ganar. Por un lado objetivos de dominación como batallar



con los otros clanes del mapa; objetivos de fama, que nos ofrecen bonus durante la partida; de intercambio, como conseguir material y aldeanos; y otros de descubrimiento, donde buscamos objetos u otras cosas de los ancestros, del primer clan. Sin darnos apenas cuenta iremos consiguiendo lore que luego usaremos en un árbol de mejoras para el clan que sin duda serán muy útiles como por ejemplo que nuestros obreros sean más productivos o que hagamos más daño entre otras cosas. Lo principal es recolectar material con nuestros obreros para mejorar la vida de nuestro clan. El ayuntamiento irá creando nuevos aldeanos siempre que tengamos casas para que vivan y nosotros nos encargaremos de ir dándoles trabajo pero para ello deberemos construir los edificios necesarios para cada profesión. Pero ahí no queda la cosa, la construcción de edificios está limitada por zonas, es decir, en cada zona solo podremos crear un número limitado de edificios con lo que nos obligará a explorar continuamente el entorno. El fallo que vemos aquí, es que la construcción de estos se queda en esa zona, y si estamos en una zona alejada de nuestro centro tendremos que mandar los guerreros a defenderlos por lo que siempre perderemos vidas o bajas, y claro, los soldados son parte de los aldeanos que el ayuntamiento nos genera, ¿Qué quiere decir esto? Que si tenemos 5 aldeanos y tenemos 2 cortando leña y 2 con la comida, solo nos queda un soldado… Esto estaría bien pensado si al ampliar el número de edificios los pusieras poner donde quisieras no en las nuevas zonas, aunque si estuvieras obligado a descubrir las zonas para que te dejara construir. Lo bueno es que hace estar siempre alerta y pendiente de todo lo que posees. Lo que si aconsejo es que primero observéis que tiene de especial la zona para saber que edificios son más interesantes. También será recomendable mandar los guerreros para limpiar la zona si vemos enemigos, y luego ya colonizarla.

Un detalle curioso que hemos encontrado es que como reconocer nuevo terreno. Normalmente suele bastar con mandar



a un explorador a una zona no descubierta del mapa pero no, en este caso, mandaremos los exploradores pero no entrara en la zona oscura, sino que desde la conocida ira reconociendo el nuevo entorno.

Los nuevos escenarios no solo nos desbloquearan espacios de construcción sino que además veremos enemigos, nuevas ruinas para explorar, zonas de comida y árboles. De primeras sería interesante explorar zonas buenas primero pero dejando a nuestros explorados ir por libres colonizan todo y también nos va bien.

Tendremos que vigilar los índices que nos ofrece el juego como la madera, comida y felicidad entre otros. No es nada novedoso en el género pero como no son muchos los juegos que salen recientemente en este género, es muy de agradecer que mantengas estas cosas. Northgard es un juego fácil de manejar por lo que no se hará tedioso, muy al contrario nos incitara a jugar cada vez más ya que podemos hacer muchas cosas con él.



El apartado sonoro es muy bueno, una música característica para el entorno que nos ofrece el juego. Una música muy medieval, muy de la época vikinga con canticos llenos de vida y emoción.

En el apartado grafico por un lado tenemos el clima. El tiempo pasará muy rápido y veremos como el entorno pasa de cálidos días al frio invierno dependiendo de la estación en la que estemos. El diseño de los personajes y de los escenarios está muy bien cuidados, y no dejan de tener cientos de detalles que agradan la vista.

El juego está en inglés con subtítulos en inglés con todas las descripciones en inglés. Al menos tendremos muchos iconos que ayudan a entender más el juego.

Como estamos ante un Early Acess no le vamos a dar puntuación tal cual pero puedo deciros que es muy completo en todos sus apartados y que si se mantiene en esa línea rondará unas notas notables.

CONCLUSIÓN

Northgard me ha gustado. Es un juego sencillo, agradable y que ofrece muchas posibilidades de juego. No reinventada mucha cosa en el género pero si tiene matices que lo hace distinto a los demás. No puedo hablar de todo porque el juego está en Early Access todavía pero si recomiendo encarecidamente echarle un ojo para ver si a vosotros también os gusta.



LA SAGA ATELIER SIGUE CON NOSOTROS

Tecmo Europa nos trae otra joya de la saga Atelier, esta vez nos encontramos a Atelier Firis: The Alchemist and the Mysterious Journey, sienta ya la decimoctava de la franquicia

Este juego nos situa justo después de lo ocurrido en Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book, que como podeis ver leyendo solo el título nos intuye a continuación. Nos metemos en la piel de Firis Mistlud y su hermana Liane. Las hermanas Mistlud han vivido aisladas en la ciudad de Ertona, donde Firis utiliza su habilidad única para ver donde están enterrados los cristales



de materiales. Tras un aciago encuentro, Firis, conocerá la existencia del Examen de Alquimia y decidirá dar sus primeros pasos en el mundo exterior, embarcándose en una grandiosa aventura en la que buscará ¡convertirse en una alquimista certificada y descubrir los misterios de la vida!

Para los que jugasteis Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book os puedo decir que nos encontraremos personajes ya conocidos como Sophie, Plachta, Oscar y Drossel. Tambien recodar que como ya bien sabremos de otros juegos de esta saga, todo estará limitado por tiempo. Cada actividad tendrá un tiempo límite y deberemos jugar bien con este tiempo para cumplir todos nuestros objetivos.

Como novedad contamos con la posibilidad de crear nuestra historia, de tomar elecciones que la cambien. Sobre todo esto se notará cuando acabemos el Examen, en este punto podremos seguir tres caminos diferentes que se centran en tres aspectos clave de la serie Atelier- la Alquimia, el Combate y las relaciones entre los Personajes. También comentar que nos todos los personajes no jugadores estarán fijos por el escenario. Algunos de ellos aparecerán solo durante unas ciertas horas del día o incluso cuando se cumplan unas circunstancias climáticas específicas, un detalle muy bueno para demostrarnos que el entorno de este juego tiene vida.

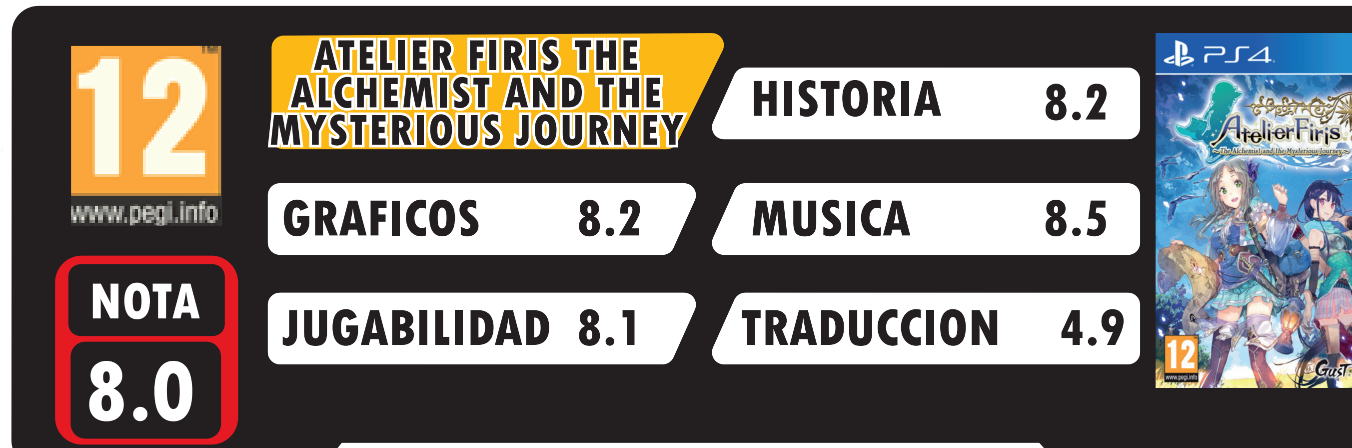
Centrándonos en la síntesis. Una gran alternativa para este juego será crear grandes objetos. Estos objetos nos serán útiles en nuestros viajes, Por ejemplo, si queremos cruzar un rio podremos sintetizar un puente para cruzarlo sin problemas. Lo mejor de todo es que el laboratorio se viene con nosotros, se hace portátil. Podemos montar nuestra Carpa Atelier allí a donde vayamos pudiendo disfrutar del aire libre mientras creamos nuestras pociones. Será necesario movernos por el



mundo para ir descubriendo materiales, haciendo misiones y hablar con todos los personajes que encontremos para ir abarcando un gran número de recetas con las que producir nuestros productos.

Los combates serán muchos y variados. En estas los personajes que tengamos son importantes porque cada uno tendrá sus ataques especiales. Será recomendable jugar con cabeza, y encadenar todas las habilidades que podamos, ya que iremos rellenando el Medidor de Vinculación con el cual dispondremos de habilidades especiales, La Explosión de Cadena. Con estos ataques especiales todos los personajes atacarán conjuntamente haciendo que el batalla se gire a nuestro favor, uniendo sus fuerzas en una sola. Si habéis jugado a otros Atelier veréis que la novedad en este apartado es poca pero no es necesario cambiar este sistema por turnos que tan bien funciona.

Veremos docenas de ciudades, cientos de entornos y localizaciones con con un tamaño diez veces superior a las mostradas en Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book. Todo lo que veremos tendrá una belleza esplendida, donde veremos entornos tan diferenciados como grandes ciudades, puertos cargados de vida o montañas exóticas. El estilo y diseño de todo es muy bueno, por ello cada personaje será único y especial pero echamos en falta que se no hubiera usado otro motor gráfico que haga más marcados estos diseños convirtiéndolo en un juego gráficamente destacable.



La ropa jugará un papel importante en Atelier Firis: The Alchemist and the Mysterious Journey. Ir con la ropa adecuada nos dará beneficios. Por ejemplo un traje preparado para la nieve o preparado para climas muy cálidos reducirá el consumo de vida a causa de las extremas temperaturas que produce el clima en ese entorno, aunque no solo esto serán sus mejoras o sus facultades, también otro detalles como a velocidad o la habilidad para la alquimia pueden verse afectadas.

CONCLUSIÓN

Atelier Firis: The Alchemist and the Mysterious Journey es una excelente continuación de la saga que aunque son tantos títulos ya sigue trayendo novedades destacables e incluso dándonos diversión manteniendo intactos algunos de sus apartados. Solo echamos en falta que estuviera traducido a nuestro idioma y que usará un motor gráfico que explote más ese bonito estilo que tiene.



UN JUEGO CARGADO DE SENTIMIENTOS

Tenemos el primero juego de PaperSeven, un estudio independiente con sede en Brighton, que llega con el nombre de Blackwood Crossing

Estamos aunque un juego de aventuras narrativo donde veremos la historia entre Scarlett y Finn, dos hermanos huérfanos que se van distanciando a medida que Scarlett entra en la adolescencia pero de pronto un misteriosa figura aparece en sus vidas cambiando lo que sería un viaje en tren normal para convertirlo en una mágica historia de vida, amor y perdida. Nos metemos en la piel de la chica en el juego para seguir todo el hilo que se nos presenta. No tenemos un juego de aventuras, no tenemos un



juego de mundo abierto, no es un juego de rol… ¿Entonces que tenemos? Pues más haya de esas premisas hay mas vida, hay mas genero y aquí tenemos una historia narrativa. Lo que hacemos básicamente es seguir el hilo conductor que nos traza el juego. Nos moveremos por el escenario a nuestro antojo explorando todo lo que encontramos pero con una linealidad que nos irá encauzando por donde el juego quiere que vayamos. La duración del juego es aproximadamente 4 horas. El fundamento principal del juego son las sensaciones. Juega muchísimos con los sueños y recuerdos de los protagonistas. El juego se basa sobre todo en relaciones familiares, y ciertamente llega profundamente a nuestro interior de nosotros. También tendremos nuestros momentos de tensión en los cuales la música nos ayudará a meternos en ambiente. En la jugabilidad nos encontramos con sencillos





puzles como por ejemplo la unión de conversaciones en las que teniendo varios personajes en pantalla tendremos que unir los textos de dos personajes para que tenga sentido y con ello escuchar la conversación completa y poder seguir avanzar. El entorno grafico aunque es peculiar y bien adaptado al estilo de juego no es excesivamente destacable, por ello el juego se centra más en jugar con los sentimientos ... Como curiosidad durante el juego veremos carteles de películas conocidas pero con una peculiar diferencia, que los protagonistas siempre serán nuestros personajes, los dos hermanos. No me entiendas mal, no es un juego pésimo gráficamente, ni siquiera regulero, es bueno en lo que busca ofrecer. Como entorno principal tendremos el tren pero que no te engañen porque los recuerdos nos transportarán a muchos otros lugares e incluso convertirán el tren en una bosque entre otros. Es diseño si es cierto que está muy cuidado, los personajes están muy personalizados y es un disfrute verlos hablar y moverme por el tren. El idioma del juego es inglés pero aunque estamos ante un juego pequeño, este cuenta con textos en castellano, que es de agradecer porque así podemos comprender toda la trama.

CONCLUSIÓN

En resumen puedo deciros que es un juego completo, no es un triple A está claro, pero es un juego para disfrutar de su historia y de los sentimientos que quiere hacernos sentir. Por su precio vale la pena pillarlo para jugar un par de tardes ya que la duración es muy corta pero seguro que disfrutáis el tiempo que juguéis.



UN RPG CLÁSICO CON TODO SU POTENCIAL

Torment Tides of Numenera llega de la mano del célebre diseñador de juegos RPG, Monty Cook para brindarnos un juego de elecciones intrincadas y significativas consecuencias con miles de decisiones

Nos trasladamos mil millones de años en el futuro para centrarnos en este juego. Naciste cayendo desde la órbita, una nueva mente en un cuerpo ocupado por el Dios Cambiante, un ser que ha engañado a la muerte durante milenios. Si sobrevives, tu viaje por el Noveno Mundo sólo se hará más extraño y más mortífero. Con una multitud de compañeros extraños debes escapar de una criatura antigua e imparable llamada al dolor y responder a la pregunta que define tu existencia: ¿Qué importa una vida?

Con este más que interesante argumento se nos presenta Torment: Tides of Numenera, el sucesor temático









CURIOSAMENTE LAS BATALLAS NO SERÁ LO MÁS IMPORTANTE DEL JUEGO

de Planescape: Torment. Torment: Tides of Numenera es un juego de rol de un solo jugador, fijado en el Monte Cook del universo Numenera.

Comenzaremos solos pero poco a poco, conforme avancemos en la historia, iremos con hasta la compañía cinco jugadores. Cada uno con sus peculiares habilidades. La creación de personaje es muy importante porque jugaremos muchísimas horas con este personaje. No voy a explicar todo lo que nos deja hacer pero si cuento algunos detalles. Como tipo de personaje tendremos tres: Gladius, Factotum, o Nano. Cada una tiene habilidades y características propias de la clase. Y por otro lado tenemos las destrezas que sería una total locura escribirlas aquí todas pero harán que sean casi infinitas las posibilidades de crear el personaje, de que te salgan dos personajes distintos porque estas serán muy variadas.

El menú donde veremos el inventario, el diario o la hoja de personaje me ha gustado. El juego busca recordarnos a los juegos de rol de los años 90 y está muy completo.

El combate es el punto débil del juego porque el juego no busca eso. Es extraño, suena raro sí, pero es cierto. El juego no busca las peleas, busca evitarlo siempre con las conversaciones pero como es normal, queremos meternos en combate pero no nos deja buen sabor de boca. Como es de imaginar, el combate será por turnos y tampoco es que sea malo, pero no es el punto fuerte del juego que como ya he dicho suena raro en este tipo de juegos.

Los diseños están muy currados pero en los modelados de los personajes veremos dientes de sierra y muchas caída de tasas de Frame notables. Como punto a favor si puedo decir que los diseños de os escenarios me gustan mucho, me ha recordado muchísimo este juegos a los conocidos juegos de Reinos Olvidados, Baldur's Gate.

Lo que nos ha gustado mucho es que al ser un juego que necesita tanto enterarte de la historia y de las conversiones, porque se basa mucho en las conver-



saciones, es que está completamente doblado al castellano. Y muy de agradecer porque serán más de 50 horas de juego.

Si os gustan edición coleccionista, este juego cuenta con una, pero ¿Qué es lo que trae? El juego completo, la banda sonora, La Guía del Viajero de Torment: Tides of Numenera, Libro de arte, Caja coleccionista, Figura, Mapa del mundo impreso, Talismán Tidal y Armadura de juego exclusiva.

Comentar en último lugar que las opiniones de la comunidad han sido escuchadas. El equipo de desarrollo de Torment: Tides of Numenera se puso manos a la obra nada más escucharan las propuestas de mejores y quejas sobre el juego para que tengamos ya disponible una actualización que entre otras cosas han realizado Múltiples optimizaciones de rendimiento, Actualiza las secuencias de crisis para equilibrar una serie de enemigos, Ajustes de diversas misiones y conversaciones; y Se han reducido o quitado algunos efectos de sonido en bucle y otros causados por la habilidad de presencia inspiradora.

CONCLUSIÓN

Torment Tides of Numenera es un completo juego de rol clásico, con muchas conversaciones, con una historia muy muy interesante, con un detallado de escenarios increíble pero con la contra de bajadas considerables de frames y unos combates bastantes flojitos.

MARVEL GUARDIANS OF THE GALAXY
THE TELLTALE SERIES

UN JUEGAZO EN TODA REGLA

Marvel y Telltale Games se unen para traernos un juegazo, muy acertado con la llegada de la segunda peli de la saga y sin duda el más completo de los vistos hasta ahora

El primer capítulo está disponible ya para compra por separado pero lo mejor en estos casos, y lo recomendable, es comprar el disco que será un pase de temporada, por lo que se irán añadiendo los capítulos cuando vayan saliendo al mercado. En este análisis nos vamos a centrar en el primero, así que comenzaremos por hablar de que va.

Si no conocéis ningún juego de este estudio, que lo dudo, deciros que siempre son historias alternativas de películas, series e incluso juegos que ya existen. Lo bueno es que usan el mismo mundo y en muchas ocasiones nos cruzaremos con personajes





si conocidos. En este caso todos los protagonistas son conocidos: Star-Lord, Gamora, Drax, Rocket, y Groot, ¡Lo nunca visto!

El título del capítulo 1 es 'Enredados en la melancolía'. Thanos, el legendario Titán Loco, es solo uno más en la creciente lista de preocupaciones de los Guardianes. Mientras los villanos de todos los rincones de la galaxia vienen a acabar con Peter y su pandilla, los vínculos de esta peculiar familia de héroes empiezan a tensarse. Durante una épica batalla los guardianes descubren un artefacto con un inmenso poder. Cada uno de ellos tiene una razón para desear esta reliquia, así como la desea Thanos, un temible enemigo, el último de su especie, que no parará hasta que consiga arrancársela de las manos. Desde la tierra llegarán hasta Knowhere (Sapiencial en el universo Marvel) con la nave Milano y llegarán mucho más allá.

Tiene el estilo de todos los juegos que la desarrolladora pero siempre vemos pequeñas mejoras que van haciendo los juegos mejores. Las conversaciones serán super divertidas, las respuestas que siempre tenemos para dar son graciosísimas en la gran mayoría de las ocasiones.

Los gráficos se han mejorado mucho. Todo el mismo estilo, el mismo diseño pero se ve que está mucho más pulido que los anteriores. El diseño de los QTE (Quick Time Event) también está modificada, ha pasado de ser genérico como en anteriores juegos a estar más acorde con este juego, más pulido, y más integrado en el juego, ¿Continuarán con esta decisión en otros juegos? Esperemos que sí porque me ha gustado. Los momentos de exploración serán mucho más entretenidos porque además de que la interacción con el entorno es como más ágil y accesible, contaremos

LOS QTE SON CADA VEZ MEJORES, CASI SE PUEDEN CONSIDERAR DE OTRO NIVEL

GENERO: AVENTURA GRÁFICA	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BEST VISION	DESARROLLADORA: TELLTALE GAMES



NOTA 8.7

GUARDIANES DE LA GALAXIA THE TELLTALE SERIES		HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.1	MUSICA	9.5
JUGABILIDAD	8.2	TRADUCCION	5.3



REALIZADO POR BIBI RUIZ

con las botas de propulsión que llevarán esto a otro nivel, ahora exploraremos el entorno en varios niveles, a los cuales accederemos usando este dispositivo.

El juego está subtitulado en español con audios en inglés. La música es simplemente brutal. Si habéis visto la película os recordará mucho pero si igualmente os gustara, es alegre y fresca y gustará escucharla. El reparto de voces es único, entre estas destacan Scott Porter (Friday Night Lights, The Walking Dead: The Telltale Series) como Star-Lord, Emily O'Brien (The Young and the Restless, Middle Earth: Shadow of Mordor) como Gamora, Nolan North (de la saga Uncharted, Pretty Little Liars) como Rocket, Brandon Paul Eells (Watch Dogs) como Drax, y Adam Harrington (The Wolf Among Us, League of Legends) como Groot.

Otro punto es la comunicación con los compañeros que será a través de un intercomunicador lo que hace que podamos hablar con los compañeros y contar con su ayuda aunque no estén a nuestro lado.

CONCLUSIÓN

Terminamos diciendo que Guardianes de la Galaxia The Telltale Series es uno de los mejores juegos que ha publicado es estudio hasta la fecha con grandes mejoras visuales, integración de los textos con el juego y escenario, narrativa épica y nuevos QTE muy entretenidos.



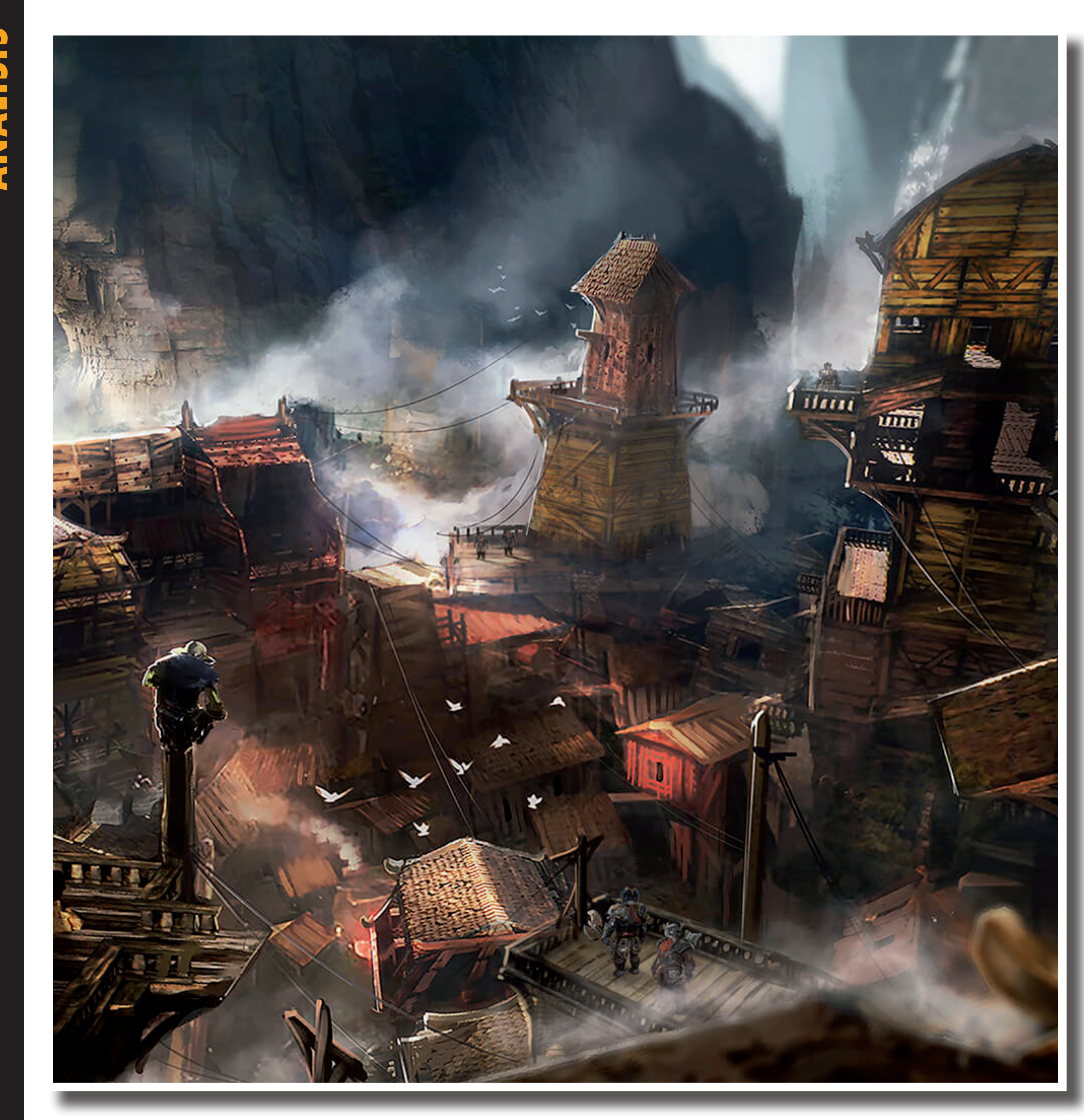
NO EXISTE UN ÚNICO CAMINO

Cyanide Studio trae al mercado la secuela del juego Styx: Master of Shadows

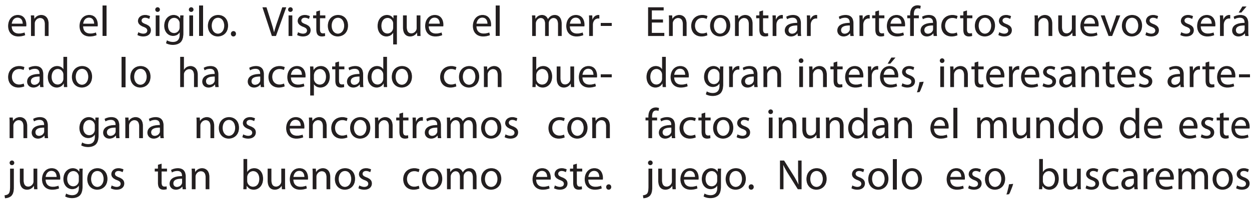
Tras la caída de la torre Akenash, Styx emprende la búsqueda del cetro mágico del Embajador, robado por un elfo cambiaformas. Por ello, Styx, un astuto goblin centenario, se infiltrará en una cumbre diplomática en Korrangar, la ciudad de los Elfos Oscuros.

La trama es flojita, el juego más bien quiere que disfrutemos del sigilo, probando todas las posibilidades que nos ofrece.

El sigilo se ha convertido casi en un obligatorio en los juegos que nos encontramos en el mercado. Son cada vez más los juegos que tienen esta opción integrada, son más los juegos que tienen varias partes del juego donde el sigilo es lo importante e incluso algunos como este juego básicamente se centran exclusivamente







en el sigilo. Visto que el mercado lo ha aceptado con buena gana nos encontramos con juegos tan buenos como este.

En este juego podremos explorar, descubrir y llegar a dominar enormes escenarios abiertos para asesinar a los enemigos haciendo uso del nuevo arsenal de habilidades y armas de las que disponemos.

Encontrar artefactos nuevos será de gran interés, interesantes artefactos inundan el mundo de este juego. No solo eso, buscaremos ingredientes con los que crear trampas e ítems valiosos y hasta contamos con la posibilidad de crea clones de nosotros mismos.

Nuestros puntos de experiencia lo deberemos invertir en la rama que más interese teniendo la opción de gastarlas en infiltración, asesinato, magia u otras áreas para aprender nuevas habilidades y talentos. Seremos premiados si somos buenos. Cuando menos alarmas despertemos mejor la recompensa y si además somos rápidos, la recompensa será muy interesante.

Una vez nos metemos en la jugabilidad nos encontramos que los movimientos no son demasiados fluidos, llegando a ser demasiados toscos en muchas de las ocasiones. Tampoco ayuda la IA en este sentido que será muy predecibles y no generará mucho reto más allá de la estructura con la que se ha preparado cada escenario. Por el contrario, llegar a un punto no será lineal



ni estará marcado, siempre disponemos de varias opciones para conseguir nuestros objetivos y esto es realmente lo que lo hace entretenido y lo que haga que queramos rejugar las misiones. Las posibilidades que nos ofrecen para engañar a los enemigos, para matarlos o envenenarlos son muchas e interesantes desde lanzar una daga para hacer rudio hasta envenenar la comida para que mueran antes de vernos. El juego no se basa en matar, lo que interesa es conseguir nuestros objetivos sin matar casi enemigos.

Además de esas opciones, tenemos invisibilidad completa para pasar por los lugares más difíciles o crear clon con lo que despistaremos a todos los enemigos hasta que consigan alcanzar el clon o si somos muy lentos hasta que desaparezca. No te dejes ver porque si nos encuentran estamos muertos. El personaje es muy bueno en el sigilo, es un ladrón experto y un maestro asesino pero en el cuerpo a cuerpo somos débiles, y no estamos preparados.

Los gráficos están bien. Tanto escenarios como decorados están supercompletos, cargados de detalles con mucha vida. Todos los entornos que vemos serán dignos de invertir un ratillo a disfrutar de ellos y observarlos en su totalidad además de que muchas veces encontraremos objetos interesantes para recoger. Las texturas y efectos de iluminación son muy buenos. El diseño de los personajes no es demasiado notable.

Si os gusta jugar con gente, este juego te da la posibilidad, ya que trae un modo cooperativo “drop-in/drop-out” en el que, en cualquier momento de la aventura se nos puede unir un integrante a nosotros. Pero la experiencia de jugar en cooperativo es frustrante si no eres bueno porque a la contra se volverse más sencillo se complica, los enemigos estarán más atentos y serán más fuertes además de que los puntos de guardado no serán tan útiles por lo que si decides compartir partida con amigos prepárate para lo peor porque solo los buenos aguantarán.

GENERO: ACCION - ROL	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES	DESARROLLADORA: CYANIDE STUDIO

16 www.pegi.info

NOTA 8.2

STYX SHARDS OF DARKNESS

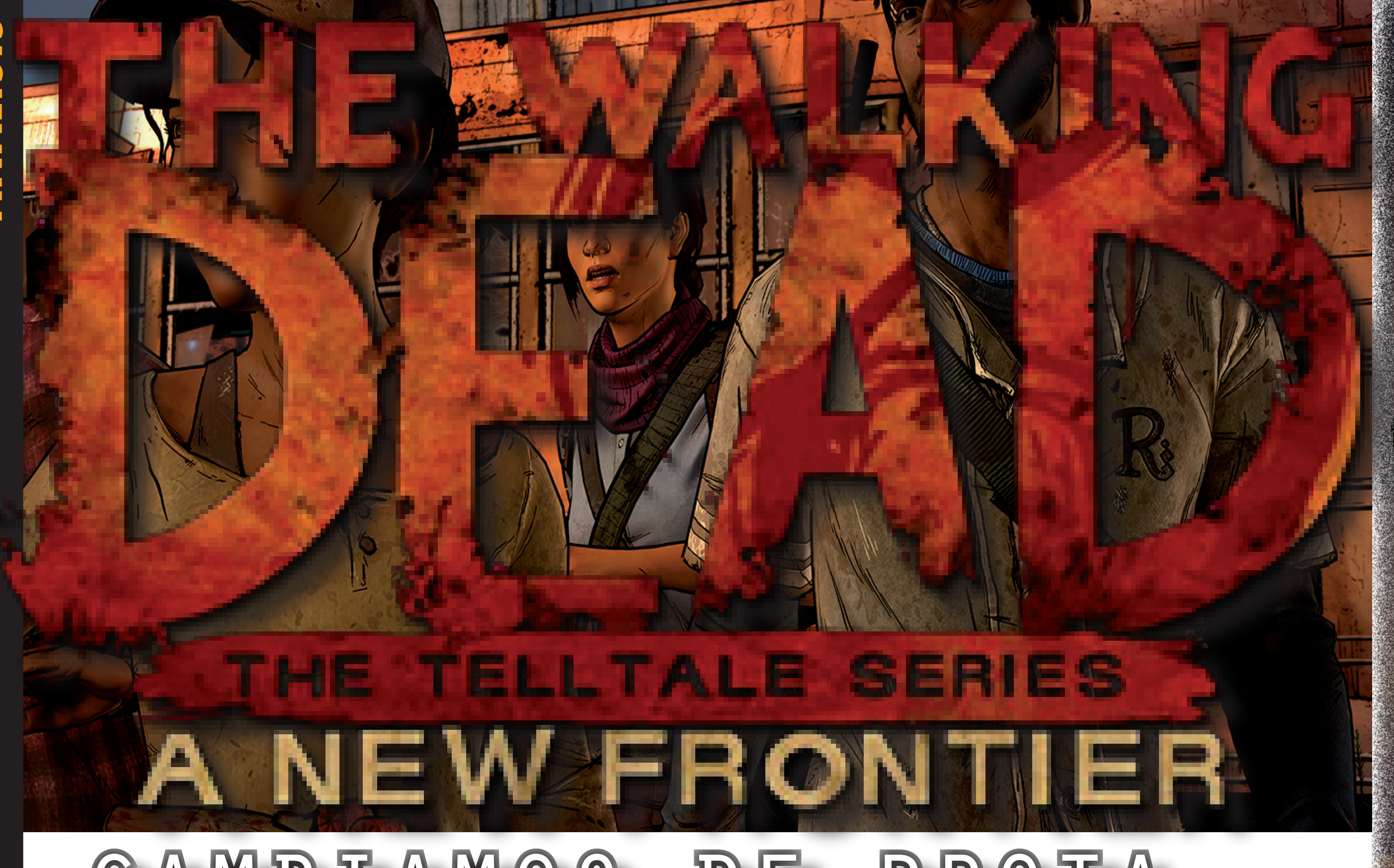
GRAFICOS	8.5	HISTORIA	8.1
JUGABILIDAD	8.7	MUSICA	8.5
		TRADUCCION	5.0



REALIZADO POR RAMON GOMEZ

CONCLUSIÓN

Es un juego para los que le gusta el sigilo porque tendrás de sobra además de que pondrás jugarlo en cooperativo con amigos. Como contra decir que es un poco tosco en sus movimientos y a veces el control nos juega malas pasadas.



CAMBIAMOS DE PROTA, AHORA SEREMOS JAVIER

Telltale Games, siguen a tope trayendo en este momento un nuevo capítulo de The Walking Dead, conocidos por otros juegos como Games of Thrones o Minecraft Story Mode

Estamos ante la tercera temporada, la cual estará compuesta por cinco capítulos que son 'Lazos que unen' primera parte, 'Lazos que unen' segunda parte, 'Por encima de la ley', 'Más espesa que el agua' y 'Desde la galera'. En este momento están disponibles los cuatro primeros episodios. Podréis comprar el disco físico para contar con un pase de temporada y así disfrutar directamente de todos los episodios cuando vayan saliendo pero si no estáis seguros de si queréis todos u os gustaran, e incluso repartir vuestros gastos, podéis comprarlos capitulo a capitulo.

Si habéis jugado a anteriores temporadas podéis mantener lo ocurrido, eligiendo al comenzar nuestra aventura 'continuar historia'.



UNA HISTORIA MUY INTERESANTE

Esto hará que todo enlace y que parezca más una continuación, pero si no es el caso no os preocupéis que tenéis la opción de empezar de nuevo y no os perderéis nada ya que comenzamos con un nuevo personaje. Podemos elegir algunas decisiones importantes que hubiéramos tomado en las otras temporadas para que el carácter y la historia de Clementine se ajuste a como la hubiéramos guiado nosotros.

Nuestro protagonista será Javier, un hombre que ha perdido mucho con este ataque zombie. Él junto a parte de su familia estarán viajando para salvar sus vidas no quedándose demasiado tiempo en un mismo lugar, pero nada es para siempre y a consecuencia de un terrible suceso conoce a la que será su gran compañera de viaje, la ya conocida por los seguidores de la saga Clementine.

Avisados estáis que es un juego para débiles porque no será difícil completarlo en lo que respecta a la jugabilidad, eso no es lo que buscan desde Telltale Games, si no que nosotros creemos la historia. ¿Por qué no será fácil? Porque habrá escenas muy duras, tristes, traumáticas e importantes que tomar e incluso eventos que nos dejaran de piedra. Queda dicho esto sin entrar en detalles que os pueda atrofiar la experiencia de juego.

La jugabilidad es la misma a la que nos tienen acostumbrados Telltale Games, todo estará basado en las decisiones que vayamos tomando, para las cuales siempre tendremos un tiempo limitado para responder, a veces incluso nos faltará tiempo para leer las respuestas aunque de elegir una, y está cargado de momentos quick time event (QTE). Además habrá momentos en el juego en los cuales lucharemos, aunque



seguirá siendo una adaptación de un QTE ya que la libertad de movimiento se basara en elegir al enemigo, si hay varios, y en dar los golpes que acaben con él.

Durante las conversaciones, tenemos cuatro opciones para elegir en todo momento, siendo una 'no decir nada' para que no tengamos que tomar decisiones siempre aunque esta también será recordada por la persona con la que estemos hablando y afectará al futuro. En otras ocasiones, habrá decisiones más críticas, más directas, que veremos su efecto muy pronto, en las cuales solo podemos elegir entre dos de ellas y algunas veces van sin tiempo porque… son decisiones difíciles.

El juego sigue estando cargado de momentos tensos y difíciles, e incluso algunos cómicos, contando con unos personajes carismáticos. Toda la historia se narra de tal manera que nosotros la iremos guiando, iremos tomando decisiones que definirán el final de nuestros compañeros o de nosotros mismos, y en muchos casos tomaremos decisiones realmente difíciles que hará que el personaje se arrepienta durante toda la historia. No penséis que con suficiente tiempo y tomando otra elección todo sería feliz y no pasaría nada, estáis equivocados si pensáis eso porque muchas veces las opciones a elegir serán malas y tenemos que tomar una sí o si.

Si nos vamos al apartado gráfico nos encontramos con que TellTale Games ya tiene su estilo propio. Un entorno gráfico que ya es propio de la casa pero se ha mejorado el motor gráfico evitando problemas de rendimiento para evitar parones.

Los audios del juego serán en inglés, pero un inglés bastante claro pero no os preocupéis porque los subtítulos nos llegan en castellano.

CONCLUSIÓN

El juego cumple con sus expectativas. Es una nueva temporada cargada de momento intensos, dolorosos y críticos con un apartado grafico continuista pero mejor pulido y donde lo bueno es que cada decisión (esto no cambia con los anteriores) es importante, todo tendrá su consecuencia tarde o temprano.



ACCIÓN Y MUERTE A DIESTRO Y SINIESTRO

Un maravillo juego que deberemos probar por su diversión, su entretenimiento, sus disparos, su gore, sus guiños a otros juegos… por todo, esto es ¡Rise & Shine!

Mundo juego está siendo atacado. Unos marines están atacando el mundo y deberemos defendernos de ellos. Al comenzar el juego, sin desvelaron mucho, veremos morir a un héroe que tiene cierto aire con algún conocido que porta un arma parlante. Si, esta arma será para nosotros y nos ayudará con el fin de llevársela al rey. Eso si, el arma al ser legendaria no será muy amigable y siempre nos tratará como el niño mocoso que somos.

Vamos a morir mucho. Vamos a morir por culpa nuestra, por culpa de los enemigos, por el escenario, por todo. El juego está pensado para que aprendamos a fuerza de golpe, pero eso sí, aprendemos de ello. Es un



APRENDEREMOS CON CADA MUERTE

juego difícil de completar porque tenemos que ser muy exactos en nuestros movimientos pero menos mal que los respawn son bastantes y no deberemos repetir mucho del escenario.

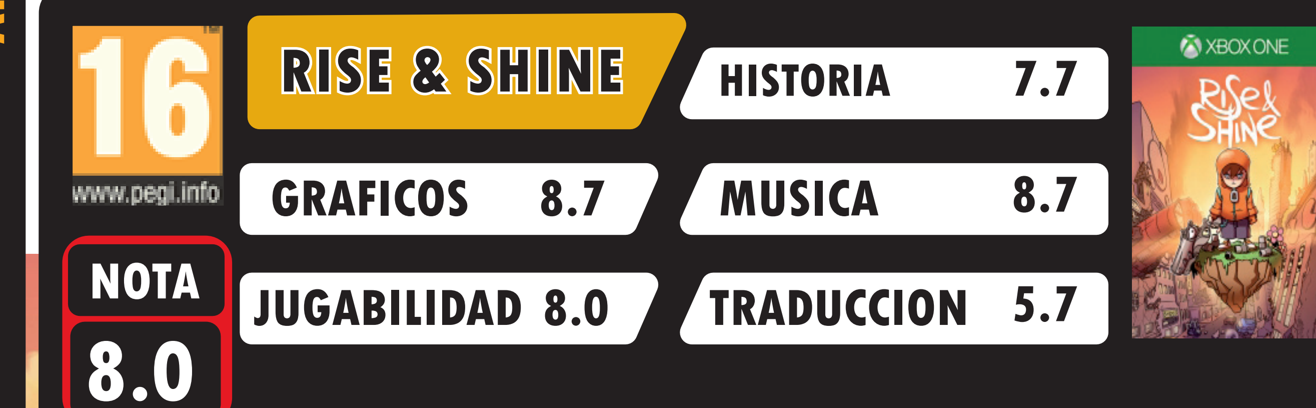
El protagonista es un niño. Y todos los enemigos serán enormes, grandes, tanto que muchos de ellos no entrarán en pantalla. Claramente veremos cierto parecido con otros juegos de género como son los clásicos Metal Slug.

Esta cargado de sentido del humor. Casi siempre este humor juega con los insultos o con el gore ya que sangre, huesos y muerte veremos a montón. Como toque gracioso, cuenta con muchas referencias a otros juegos. Muchísimas, vista de manera sutil usando mucho gore para mostrar todo, aunque otras no serán tan sutiles pero da igual, Mundo Juego se basa en eso. Lo que si está bien, es que la prueba y error funciona porque no habrá límite de vidas como otros juegos del estilo, sino que tendremos un checkpoint al que volveremos al morir.

También está repleto de puzles muy interesante como por ejemplo los que resolveremos con las balas teledirigidas que podremos controlarlas durante unos caminos para finalmente usarla.

En lo relativo a la jugabilidad, el juego se mueve muy bien pero deberemos dar una respuesta rápida y precisa si no queremos morir. No habrá margen para el error. Es muy recomendable conocer todo el armamento que podemos usar, porque no

GENERO: ACCION - PLATAFORMAS | PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: SUPER AWESOME HYPER.... | DESARROLLADORA: SUPER AWESOME HYPER....



REALIZADO POR ISA GARCIA

todos los enemigos responderán igual a cada tipo de armamento.

Una gran banda sonara. Si, cuenta con una gran banda sonora que no será la que muchos os imagináis para un juego de este estilo. Rompe con lo clásico, rompe con lo preestablecido y nos ofrecerá música sinfónica que ayuda a coger ambiente en cada momento del juego.

Los gráficos llenan plagado de detalles haciendo que los escenarios sean una gozada de disfrutar de ellos con todo hecho a mano usando un estilo magnifico.

He hablado de todo lo bueno pero ¿qué es lo malo? Que es muy corto. La pena es que no dure más porque son apenas dos horas y algo lo que tardamos en completarlo. Se disfruta tanto, te diviertes y te frustras demasiado para cuando vienes a darte cuenta el juego esté terminado pero…

CONCLUSIÓN

Rise & Shine es un buen título para jugar, para echar un rato de diversión solo encontrando como contra que la duración es corta.



CUATRO JUEGOS Y DOS PELÍCULAS ¿SE PUEDE PEDIR MÁS?

¡Cómo nos gusta Kingdom Hearts y como nos gustan las ediciones remasterizadas! Por eso ahora tenemos KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 ReMIX para disfrutar de seis de las aventuras de la saga

Esta remasterización nos brinda la posibilidad de volver a los comienzos del juego y de prepararnos para la esperada tercera parte. Con KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 ReMIX podemos disfrutar de horas y horas de entretenimiento en exclusiva en nuestra Playstation, y por supuesto ahora con mejores gráficos.

Por un lado tenemos los juegos que vienen por KINGDOM HEARTS HD 1.5 ReMIX que son KINGDOM HEARTS FINAL MIX¡, KINGDOM HEARTS 358/2 Days y KINGDOM



HEARTS Re: Chain of Memories. Por otro lado KINGDOM HEARTS HD 2.5 ReMIX que incluye KINGDOM HEARTS II FINAL MIX, KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX Y KINGDOM HEARTS Re: Coded.

Pasemos a recordar de qué va cada juego. Aunque si eres nuevo en la saga, que no sería extraño que quisiera comenzar con esta edición, aprovecha para saber que te encontraras en cada uno de estos juegos que incluye la remasterización.

KINGDOM HEARTS FINAL MIX. Las Islas del Destino son un paraíso terrenal donde siempre se oye la risa de los niños. Pero Sora, Riku y Kairi sueñan con conocer nuevos lugares, nuevos mundos fuera de sus islas. Tienen las mismas incertidumbres que cualquier adolescente acerca del mundo que los rodea y de su propia existencia. No se imagina que les aguarda un gran destino. Una noche de tormenta, una terrible oscuridad invade las islas. Así empieza su viaje… Sora despierta en un lugar desconocido, la Ciudad de Paso.

KINGDOM HEARTS 358/2 Days. Sigue a Roxas, el otro héroe de Kingdom Hearts II, y descubre más sobre sus días como miembro de la misteriosa Organización XIII. ¿Qué relación hay entre Roxas y Sora? ¿Quién es en realidad el decimocuarto miembro y por qué motivo decide abandonar la Organización? Todas las escenas cinemáticas en HD, ya que al contrario de ser un juego es una 'película' que nos muestra una interesante historia.

KINGDOM HEARTS Re: Chain of Memories. La noche en que una misteriosa tormenta azota su isla natal, Sora acaba en un lugar desconocido llamado Ciudad de Paso. Allí conoce a Donald y a Goofy, y descubre qué extraños sucesos están teniendo lugar en el reino. El rey ha desaparecido y Donald y Goofy parten su búsqueda. Sora se une a ellos con la esperanza



de encontrar a sus amigos Riku y Kairi. Tras un largo viaje que los lleva por numerosos mundos, Sora y sus compañeros logran hallar a Riku y al rey, pero, para salvar el reino, Sora se ve obligado a usar la llave espada para cerrar la puerta a la oscuridad, dejando así a Riky y al rey al otro lado. Sin olvidar las últimas palabras del rey, que decían que siempre habría una puerta que condujera a la luz, Sora sella la puerta y, junto con Donald y Goofy, se embarca en una nueva odisea.

KINGDOM HEARTS II FINAL MIX. El otoño se va acercando lentamente a Villa Crepúsculo y lo único que Roxas desea es que sus últimos días de vacaciones sean perfectos. Por desgracia, el mundo, tal como lo conoce, está a punto de cambiar por completo; los días de diversión llegarán a su fin con la aparición de unas criaturas extrañas y unas personas con túnicas negras. Cuando finalmente todo se aclara, no hay manera de negar la evidencia: las vacaciones de verano tienen que terminar. Sora se alza para ocupar el lugar de Roxas. Donald, Goofy y él despiertan de sus vainas y se preparan para emprender un viaje. Deberán hacer frente a la Organización XIII, proteger el poder de la llave espada y reanudar la búsqueda de la gente especial que han perdido. Se aproxima la batalla final contra la Organización XIII.

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX. Terra, Ventus y Aqua son tres portadores de la llave espada que llevan mucho tiempo entrenándose duramente bajo la tutela del maestro Eraqus para demostrar que son dignos de llamarse Maestros. Sin embargo, los tres discípulos no tardan mucho en verse envueltos en una crisis que afecta a todos los mundos conocidos, coincidiendo con la desaparición de otro de los grandes Maestros de la llave espada, Xehanort. Tres amigos, tres destinos. Todo estará conectado con el principio.

GENERO: RPG DE ACCIÓN | PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



KINGDOM HEARTS Re: Coded. Nada más concluir la aventura de Sora en Kingdom Hearts II, comienza una nueva historia. Pepito Grillo descubre un misterioso mensaje en el diario que usó para registrar todos los detalles de su primera aventura con Sora. ¿Cómo pudo llegar hasta ahí, si él no lo escribió? El rey Mickey está decidido a averiguarlo y, por eso, decide digitalizar el diario para poder adentrarse en sus secretos. Dentro de este lugar llamado Binarama se encuentra otro Sora que está a punto de emprender una gran aventura. Todas las escenas cinemáticas en HD. Otra pelicula de videos muy entretenido y además ayuda a conocer más de la historia sobre esta gran saga.

Dicho esto, y hablado sobre la historia de cada uno podemos deciros que son títulos muy completos, y que en esta remasterización, al igual que la que vimos en Playstation 3, los gráficos han sido muy mejorados, los tiempos de carga son mínimos, y la tasa de frames por segundo se han aumentado haciéndonos llegar unos títulos elegantes, buenos para gustar a la vez que entretenidos.

Este recopilatorio no viene en castellano (el audio, los textos sí) como ya nos imaginábamos aunque con la remasterización hubiera sido la ocasión perfecta para añadir el doblaje pero... ya estamos acostumbrados a que esto no pase. Pero no os preocupéis porque el juego cuenta con muchísima historia y contamos con todos los textos en castellano.

CONCLUSIÓN

Esta remasterización es la ideal para comenzar con la saga o para rejugar esos juegos que en su día jugamos en PSP, Nintendo DS o Playstation 3. Es una saga emblemática digna de jugar ya que trae lo mejor de la unión entre los mundos de Disney y Final Fantasy.



HIDDEN CITY MYSTERY OF SHADOWS





Nuestro protagonista trabaja en una agencia de detectives que busca información sobre una ciudad desconocida la cual se ve rodeada de extraños misterios, y conocida como Ciudad de las Sombras. Tendremos que viajar allí después de saber que un amigo nuestro ha desaparecido en aquellas tierras.

Criaturas, sectas, es lo que nos esperan en esa fantasmagórica ciudad en la que estaremos deseando salir de allí.

Una vez llegamos, se nos muestra un gran mapa con la ciudad, con numerosos edificios que tendremos que explorar pero que estarán bloqueados. Para poder entrar a ellos tendremos que conseguir objetos claves en otros lugares.

Los escenarios que son amplios, diversos y muy bien elaborados contendrán numerosos objetos esparcidos, de los cuales solo unos cuantos se nos pedirán como requisitos. No será tan fácil, ya que tendremos un contador que nos meterá presión y algunos objetos estarán muy bien escondidos. Eso sí, no os preocupéis, podremos contar con ayuda si vemos que se nos ha atrancado.

No solo iremos explorando los escenarios en busca de objetos, sino que también habrá minijuegos, como el de agrupar gemas de colores para conseguir puntos. Además cuanto más vayamos avanzando más nos enseñarán del misterio que envuelve aquel extraño lugar.

Una de las ventajas que cuenta este juego, es que hay actualizaciones gratuitas que van introduciendo nuevo contenido, por lo que podremos disfrutar durante bastante tiempo del juego, ya que es muy divertido y engancha.

Hidden City:Mistery of Shadows cuenta con escenarios muy bien detallados, un argumento que te atrapará y encima te enganchará.



EL REENCUENTRO CON LOS ONIS

Los Onis vuelven a liarla donde un equipo de cazadores tendrán que intentar resistir a sus constantes ataques

Toukiden:Kiwami fue el primer lanzamiento de la saga por parte de Omega Force que tuvo lugar hace 2 años aproximadamente para PSVita,PS4 y Steam.

Toukiden 2 ha salido con fuerza y con mejoras por delante, aprovechando errores o escaseces que tenía su antecesor.

La narrativa nos cuenta como los Oni abrieron un portal desde su mundo provocando cambios espacio temporales, al cual ese suceso se le llama El Despertar, y está constantemente siendo nombrado en las conversaciones que tendremos. Nuestro protagonista, el cual es un cazador de estas criaturas viaja al futuro, 10 años para ser concretos después de que diera lugar El Despertar, y 2 años después de los acontecimientos de Toukiden: Kiwami. Además, habremos perdido el conocimiento





A LA CAZA DE NUESTROS RECUERDOS

y no sabremos cual es nuestro objetivo, a parte de saber únicamente que hay que ayudar a los habitantes y a otros cazadores a luchar contra los Oni.

Con este argumento empieza nuestra aventura por estas tierras, con unos personajes que irán apareciendo a lo largo del camino que aportarán nuevas tramas, además de poder contar con una variedad de personalidades. Por lo que argumentalmente, Toukiden tiene algo que contar aparte de destruir a nuestros enemigos, y es que todos tienen algo que aportar.

Ya sabemos cual es la finalidad de este título, y es el de ir matando monstruos y monstruos que irán apareciendo.

Tendremos la opción de poder personalizar a nuestro protagonista y llevarlo en el combate al uso del arma que nos apetezca, como el arco.

Una de las cosas que hace Toukiden que sea para todos los públicos es que no pasa nada si no haces misiones secundarias, no estás obligado a tener que subir de nivel para poder avanzar en la historia. Tenemos la elección de poder jugar como queramos. Eso sí, quizás tengamos peores armas o armaduras y las peleas pueden alargarse más de lo normal, sobre todo en los jefes.

Durante el combate podemos tener algunos personajes de apoyo, los cuales algunos podremos escogerlos nosotros y otros serán obligatorios dependiendo de la trama que nos toque. Las mitamas tampoco pueden faltar(Las almas de los héroes caídos) que aportarán habilidades a nuestro jugador. Cada uno aporta unas características concretas y van subiendo de un mundo diferente a la primera parte, ahora tendrás que reunir una serie de requisitos para mejorar esas habilidades





en concreto. Junto con los compañeros y las mitamas los combates pueden ser muy dinámicos, sin olvidar de dar a los jefes en sus puntos débiles.

Ha sido uno de los objetivos de esta entrega el hacer el combate más fácil, solo hay que saber como ajustar bien las habilidades, aunque los más exigentes preferirán pasarlo peor.

El aspecto que más nos ha gustado de esta segunda parte es su mundo abierto, ahora podremos ir recorriendo campos y pueblos destruidos para afrontar nuestras misiones, sin tener que ir a espacios cerrados concretos. A lo largo del mapa podremos ver como hay misiones secundarios y rocas que una vez logremos sanar la zona nos servirán para ir avanzando de un lado a otro del mapa para evitar la gran camitana. Un acierto total meter esta opción que nos permite tener más libertad a la hora de a donde ir y crearnos una sensación de que hay “algo más”.

Gráficamente los personajes están muy bien caracterizados, aunque las zonas en sí y todo lo demás no destacan mucho, por lo que se queda a medio camino. Al igual que musicalmente, que aunque pega bastante bien con todo lo que vivimos y los momentos de la trama, tampoco llegan a deslumbrar.

En la versión de Ps Vita, en la cual los hemos probado si es verdad que a veces hemos visto algún problema con la carga de los personajes con los que teníamos que interactuar, pero nada muy grave.

Otro de los problemas de Toukiden 2 es que no cuenta con subtítulos en español, solo en inglés, con voces en japonés, algo que puede echar hacia atrás a algunos jugadores. Para finalizar, contamos con contenido adicional que nos dará para muchas horas, siendo un juego entretenido.

CONCLUSIÓN

Toukiden 2 supera a su primera parte, mejorando partes que le faltaban y demostrando que se puede mejorar. Un título entretenido y que aporta horas de diversión.



UN JUEGO DE CONDUCCIÓN FRENÉTICA

FlatOut 4: Total Insanity, una mezcla de vehículos a propulsión, partidas desenfrenadas, explosiones y colisiones de gran intensidad

Llegó el momento de correr. El momento de competir. El momento de reventar otros coches para ser los mejores en la carrera. FlatOut 4: Total Insanity nos ofrece un sinfín de carreras locas, cargadas de parachoques tirados, chispas, barro, y saltos. Para los que le gustan los números, el juego cuenta con veintisiete vehículos (todos personalizables) y 20 pistas, las cuales serán destruibles. La gran mayoría de coches estarán bloqueados al comienzo y necesitaremos meterle horas al juego para desbloquearlos.

El juego es un arcade, aunque veremos cómo nuestro coche se revienta, como saltan chispas, como golpeamos a los rivales haciendo que den saltos o se choquen





SIEMPRE TENDREMOS LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD EXTREMA

contra los obstáculos del escenario el coche no llegará a romperse, o no lo hemos intentado lo suficiente jeje. Cuando choquemos podrá pasar que volvamos a la pista con un refresco de pantalla o que el coche consiga darse la vuelta casi por arte de magia haciendo que el juego no baje el ritmo en ninguno momento, siempre teniendo una sensación de velocidad extrema. Los coches de los que dispondremos al principio serán… esto… cutres cutres, pero no por su diseño, no por su presentación, no, el juego quiere que empecemos con coches malos, viejos y reventados porque así es como se comienza a competir, con un coche de quinta mano que poco a poco lo vamos mejorando y personalizando. Siempre tenemos la opción de entrar en nuestro garaje e ir haciéndole modificaciones.

Cuenta con modos de juego clásicos además de nuevo contenido exclusivo. Uno de los modos estrella es el modo 'Asalto' donde utilizamos armas letales para frenar a los demás rivales y porque no, destruirlos a todos.

Otra forma de entretenernos con este juego es los modos dentro de un estadio cerrado como que son "Partida a muerte", "Protege la bandera" y "Superviviente". ¿Os imagináis que hacer en cada uno? Pues eso, nada más que contaros aquí.

Si quieres competir pero no quiero rivales, el modo 'Acrobacia' puede ser el tuyo. Seis acrobacias exclusivas, y otras seis clásicas, en las que el objetivo es aterrizar con la mayor precisión posible derribando los obstáculos a nuestro paso.

GENERO: CONDUCCIÓN - ARCADE	PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES	DESARROLLADORA: KYLOTONN

12
www.pegi.info

FLATOUT 4: TOTAL INSANITY

TRAYECTORIA	7.5
GRAFICOS	7.8
MUSICA	8.2
JUGABILIDAD	7.8
TRADUCCION	3.0

NOTA 7.5



REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

Con cada carrera ganada desbloquearemos de todo, además del ansiado dinero para comprar de todo. Son muchas las horas que tendremos que meter al juego para conseguir coches buenos y mejorados, pero eso es lo que se busca en estos juegos, y gusta cuando sacamos un coche nuevo del garaje para probarlo.

Gráficamente está muy bien el juego, cumple con las expectativas, y siempre podemos disfrutar de sus escenarios aunque vayamos a velocidad altas. Siempre tendremos escenarios abiertos, amplios y bien caracterizados.

CONCLUSIÓN

FlatOut 4: Total Insanity es un juego sencillo y fresco. Es el juego ideal para echar unas partidas con los amigos y gastar algo de adrenalina con sus alocadas carreras. Los desbloqueos y la personalización de los vehículos lo harán más interesante pero tal vez le falta al juego un poco más ambición.

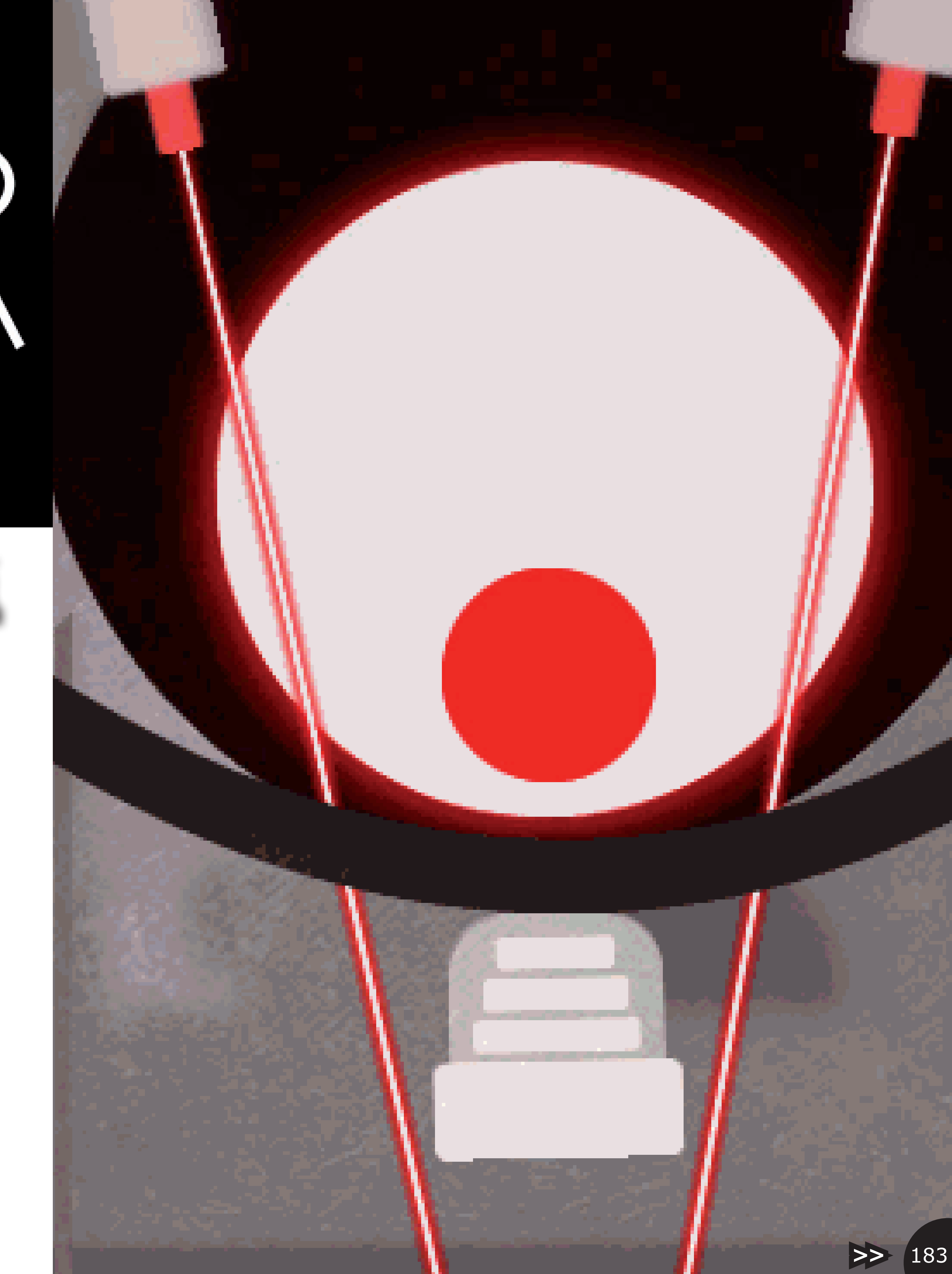
BOOR

LA HUMANIDAD ESTÁ SIENDO ATACADA POR LA IA

Lo bueno de este juego es saber que cuenta con un diseño muy chulo, unos niveles bastante entretenidos y la idea novedosa de crear nuestro clon para ayudarnos, pero sobre todo el mérito es que ha sido desarrollado por una sola persona

Una pequeña niña aterriza por accidente en Eden, una remota colonia humana asediada por una IA conocida como BOOR con un funcionamiento erróneo. Sola y asustada, debe recoger objetos, desvelar secretos, y resolver puzles para acabar con el malvado plan de BOOR.

Boor es un juego de puzles y plataformas donde deberemos





salvar a la colonia humanada de Eden atravesando ochenta niveles que harán que la vida del juego dure unas cinco horas, donde desarrollaremos nuestros ingenio y destreza superando puzles, luchando con feroces enemigos e incluso haciendo un cara a cara con los jefes finales. Como he comentado tiene una duración relativamente corta, sin nada que nos anime a jugarlo de nuevo pero si es cierto que el precio que tiene el juego es muy económico.

Para sortear los diferentes obstáculos que nos iremos encontrando tendremos un funcionamiento muy básico que bien usado nos será muy útil, y no solo eso, serán las únicas herramientas que nos encontramos. Podemos correr, saltar y un peculiar poder que es multiplicar nuestra imagen. Al usar esta habilidad usaremos el clon para completar las partes más difíciles como por ejemplo engañando a los enemigos pero esto no será siempre tan fácil porque nuestro clon no es eterno y encima nosotros nos quedaremos al descubierto si no somos agiles. Muy rápidos también deberemos ser porque los escenarios son muy cortitos.

El desarrollo del juego está pensado para que vayamos aprendiendo con él y poco a poco se convierta en un reto a superar. Como suele pasar con muchos juegos de este estilo iremos encontrando nuevos retos que una vez superados ya serán consideramos sencillos para nosotros y será más sencillo que se vayan sumando al abanico de retos que veremos por pantalla.

Nos sorprende que siempre un juego desarrollado por un equipo pequeño, tan pequeño que solo es una persona, e incluso siendo español venga al menos subtitulado a nuestro idioma porque estamos acostumbrados incluso a tener los Indies españoles solo en inglés.

Disfrutar del destacable entorno gráfico con sus escenarios creados a mano dentro de un atractivo a la vez que extraño mundo.

CONCLUSIÓN

Es un juego recomendable porque por el precio que tiene y su duración se ajusta para echar un par de tardes de juego entretenidos y dándole a la cabeza para superar los niveles. Se puede disfrutar mucho de sus niveles por el tema de diseño realizado a mano y además cuenta con una gran banda sonora.



UNIENDO PALABRAS

Es hora de utilizar el mayor poder de todos, el don de la palabra, que nos permitirá abrirnos paso

Typoman es un juego en 2D que aterriza para PS4. Desde un primer momento Typoman llama nuestra atención, como una idea de unir palabras puede ser atractivo.

Jugablemente Typoman tiene una base muy interesante. Tenemos el poder de combinar letras para crear palabras y poder seguir avanzando. La mayoría de las veces suelen ser las mismas palabras, algunas podemos construirlas y añadirlas a una lista de vocabulario, aunque no sean para continuar. Eso sí, muchas veces hay que usar el ingenio y conseguir X palabra que necesitemos antes de un tiempo establecido o incluir palabras en otras ya hechas para que se desactiven.

La mayoría de los puzles se pueden resolver sin problema ninguno, como puede ser avanzar por una puerta y crear la palabra ON. Ir avanzando será un paseo eso sí, solo hay que usar un poco el ingenio, y después de unos cuantos fallos

PLATFORM

ON



encuentras el modo de continuar.

En otras zonas un fuego nos impide avanzar, solo hace falta construir RAIN y ¡listo! nuestro camino se abre.

Podemos coger las letras y lanzarlas para alguna criatura que interrumpa nuestro camino y conseguir que este deje de atacar.

Gráficamente es bastante normal, no destaca mucho. Sus paisajes son oscuros, tétricos por así decirlos, carentes de felicidad alrededor pero sin transmitir mucho, un lástima teniendo en cuenta que el personaje, también formado por letras (que dan lugar a HERO) ha sido acertado para la aventura que vamos a vivir.

El argumento se pierde durante todo el juego. No sabes verdaderamente que ocurre, ni cuál es tu propósito. Solo sabemos que se trata del bien y del mal. Como si solo fuera avanzar y avanzar. Una pena teniendo en cuenta el atractivo de la construcción de palabras. Aparecerán algunos personajes durante el transcurso de los acontecimientos.

El título en sí está en inglés, aunque hay pocos textos y eso no dificultará que nos quedemos atascados. En la construcción de palabras también hay que hacerlas en inglés, aunque como antes he mencionado suelen ser palabras conocidas como: ON, RAIN…
El juego puede durar en torno a los 5-6 horas, te enganchará desde el primer momento y su nivel de dificultad que no es difícil te harán aún más estar pegados a la pantalla. La banda sonora junto a la jugabilidad es lo más destacable de todo el juego, una gran elección.

CONCLUSIÓN

Typoman tiene una idea muy buena y llamativa como es la construcción de palabras para avanzar, sin embargo se le podría hacer sacado mucho más jugo a esta propuesta. Nos hemos quedado con ganas de más.



SACUER-LIKE ES UN TÍTULO CON CARÁCTER ESPAÑOL AL MÁS ESTILO "AVENTURA GRÁFICA"

Una decisión que tendremos que tomar cambiará completamente el transcurso de nuestra vida

Nuestro protagonista, un joven llamado Yanagi pertenece a un clan con una extraña tradición y forma de pensar. Despertaremos en un día importante para su vida, y es que su decisión nos hará seguir siendo parte de donde vivimos o separarnos, pues una vez que comienza el ritual el cual está siendo preparado,



no se podrá volver atrás, y todo lo que ocurra tendrá repercusión en todos los habitantes.

Desde este momento, en el que se nos pinta ese trascendental suceso nuestro interés va creciendo en saber que ocurrirá y porqué hay que hacerlo, algo que en algunos momentos podemos ir intuyendo.

A lo largo de los escenarios podremos ir interactuando con objetos y con personajes que nos irán narrando lo que necesitamos para la evolución del ritual. Jugablamente es bastante sencillo, solo tendremos que ir picando por las zonas e ir resolviendo los pequeños puzles que aparecen. Es muy importante hablar con todos y prestar atención a todo lo que nos rodea.

El punto que nos ha encantado es su elaboración, todo ha sido pintado a mano, creando visualmente una obra muy bonita, que le da un toque diferente a esta aventura, además de llevar un gran trabajo por delante. Sintiendo que algo va a ocurrir con unos tonos "tierra". Y qué decir de su banda sonora, que han sabido encajar a la perfección con los que nos quiere hacer contar con una música muy dramática.

Sacuer-Like cuenta además con la opción de poder jugarlo en varios idiomas, eso sí, teniendo en cuenta lo interesante que se pone desde el principio, al final se hace algo corto.

Un título apto para todos los jugadores, y es que una vez que lo empiezas, tienes que saber cómo termina.

CONCLUSIÓN

Sacuer-Like es un juego visualmente bonito que nos aporta una historia interesante que nos hará meternos de lleno en la decisión de un joven.



CAMBIA DE GENERO CON LOS CAMBIOS DE CÁMARA, PERO ESTO NO DISMINUYE LA CALIDAD

Parece ser que Nier es un juego de culto, aunque yo no la conocía anteriormente, por suerte yo y todos los que tampoco la conocían están de enhorabuena porque no hace falta haber jugado a la anterior entrega para entender y disfrutar de Nier: Autómata

La historia nos cuenta que una raza alienígena mando un ejército de robots para conquistar la tierra y los supervivientes de la guerra tuvieron que refugiarse en la luna para poder sobrevivir, sin embargo, no podemos quedarnos de brazos cruzados mientras otros expolian nuestro planeta por lo que desde una estación



espacial llamada el bunker enviamos androides a combatir contra estas máquinas y recuperar lo que es nuestro.

Pero esto no es todo el argumento del juego, solo la premisa inicial. Se trata de un argumento complejo y mucho más extenso que lo dicho aquí, pero decir más seria hacer spoiler, cosa que a no ser que sea de extrema necesitad prefiero evitar a toda costa. Lo único que voy a añadir es que la historia se centra precisamente en estos androides (2B, la androide femenina y 9S, su acompañante) y sus personalidades, y pese a ser robots nos hacen preocuparnos por ellos a lo largo de toda la aventura.

Con Nier: Autómata nos encontramos con JRPG (juego de rol de estilo japonés) de mundo abierto con todo lo que ello conlleva. Mejoras de personaje, botín aleatorio, subida de nivel y gran variedad de armamento entre otras cosas. A destacar un chip que solo se encuentra en el modo fácil que prácticamente nos elimina los combates por si lo único que nos interesa es la historia, pero he de decir que eso sería un desperdicio, porque los combates están muy bien diseñados. Aunque sencillos nos ofrecen muchas posibilidades y una complejidad que no ves en principio, pero con una buena curva de aprendizaje resultando tremendamente entretenidos y de una gran belleza visual. Y por si esto fuera poco aun siendo los combates más hack & slash cuando



le apetece nos cambia la perspectiva a scroll lateral o de rail shooter o un juego de lucha en 2.5 D y por supuesto también tenemos combates en nave shoot 'em up al más puro estilo clásico de las recreativas de los 80.

Y si morimos, muy al estilo Dark Souls, tendremos que ir a recuperar nuestras pertenencias al cuerpo, pero la novedad es que si por el motivo que sea no queremos recuperarlos, podemos repararlo para que nos acompañe.

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: PLATINUM GAMES

18 www.pegi.info

NOTA 9.1

NIER: AUTÓMATA

		HISTORIA	9.0
GRAFICOS	8.9	MUSICA	9.7
JUGABILIDAD	9.2	TRADUCCION	8.3

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

Otra de las características más destacadas es que una vez completado el juego podremos empezar una partida nueva +, que cambia la jugabilidad cambia completamente y quien sabe cuántas veces más podemos rejugarlo. Y pese a que no lo he completado todas las veces necesarias por lo que he leído del creador de este juego y de comentarios de otras personas para entender completamente Nier: Autómata hay que jugarlo todas las veces hasta completar todos los finales.

El apartado grafico tiene un buen nivel artístico, sobre todo en los personajes y algunas localizaciones, pero se ve ensombrecido por los escenarios que tienen algunos elementos de bajo nivel.

Por el contrario, el apartado sonoro es inmejorable con una muy buena banda sonora que además es dinámica, adaptándose en tiempo real a los cambios de situación. Y pese a que no llega doblado a nuestro idioma (como es común en los juegos que nos llegan del país nipón) trae un buen doblaje al inglés y por supuesto el idioma original, el japonés.

CONCLUSIÓN

En definitiva, Nier: Autómata es un juego excelente que recomiendo a todo el mundo al menos que lo prueben, ya que probablemente acabaréis amándolo u odiándolo, pero no creo que deje a nadie indiferente.



UN JUEGO SIEMPRE ES MEJOR CON AMIGOS, PERO ESTE ESPECIALMENTE

Una vez más nos encontramos con una nueva entrega de Ghost Recon, pero esta vez ha dado el salto al SandBox con escenarios abiertos y, no exento de polémica por el país en el que se ha basado, Bolivia

En Ghost Recon Wildlands nos situamos en una Bolivia ficticia que se ha convertido en un estado narcotraficante (lo cual es lo que ha provocado la polémica al haber interpuesto una demanda el gobierno boliviano por la imagen que se da de su país y de sus ciudadanos), y como no los americanos tienen que tomar cartas en el asunto. Como no pueden hacerlo abiertamente mandan a un comando especial formado por cuatro hombres para acabar con el líder



narcotraficante, la Sombra, pero como su propio nombre indica nadie sabe quién es, por lo que el comando Ghost Recon deberá ir eliminando sistemáticamente toda la compleja infraestructura de la red de narcotráfico, para así hacer salir a la luz a La Sombra.

La saga Tom Clancy´s empezó como un juego con altos componentes estratégicos, pero con el paso del tiempo Ubisoft decidió cambiar las bases del juego para acceder a un mayor público por lo que apareció Tom Clancy´s Ghost Recon y de nuevo tras pasar los años vuelven a cambiar al SandBox que es lo que está triunfando actualmente. Por supuesto dar el salto a SandBox es difícil, sobre todo el darle a la historia un punto atrayente, y pese a que el argumento parece bastante trillado, hay que decir que Wildlands lo consigue bastante bien gracias a la historia de cada uno de los individuos a eliminar y a la conseguida personalidad de cada uno de ellos. Los puntos de unión entre los objetivos los conseguimos gracias a la resistencia que nos ayudará a lo largo de toda la historia, y por supuesto un buen número de coleccionables como documentos y grabaciones que nos harán comprender más toda la trama, pero sin duda el más carismático de todos es La Sombra, que al igual que en otros juegos de como Far Cry 3 y 4, nos presenta a un jefe final a la altura de las expectativas. Respecto a la jugabilidad hay que destacar la libertad que tenemos desde un primer momento, ya que no hay limitaciones de la historia a la hora de recorrer el mapa (como puentes caídos, troncos que nos evitan acceder a zonas del mapa, etc.), de la misma forma tampoco las tenemos a la hora de "jugar" la historia, porque no hay un orden concreto para realizar los objetivos. Desde el mapa podremos ver en todo momento la dificultad de las zonas y los enemigos que nos encontraremos y será decisión enteramente nuestra si enfrentarlos ahora o en el futuro. Por supuesto como en otros juegos de este estilo iremos mejorando nuestros personajes tanto en habilidades como en arsenal, por lo que quizá si esperamos un poco el enemigo que nos era imposible de matar ahora si lo es. Por supuesto tendremos ayuda de nuestro oficial de inteligencia que nos recomendará en todo momento las misiones más adecuadas, pero también nos informará sobre el terreno, el nivel de afinidad de la población local a nuestra causa, por lo que aun "saltándonos" partes de la historia resulta un guion bastante coherente lo cual es de felicitar.



Por otro lado, el paso a SandBox ha traído un perjuicio que, por supuesto también ha afectado a otros juegos de estas características, y es la monotonía. Tenemos un mapa de gran tamaño, que por lo demás está genial con gran cantidad de escenarios, pero un gran tamaño indica o muchas zonas totalmente vacías o muchas cosas repetitivas, y en este caso nos encontramos con la segunda opción. Tenemos cientos de misiones secundarias y objetivos a realizar, como desactivar antenas, encontrar mejores componentes, sabotear puestos, etc., pero esto se acaba haciendo cansino con el tiempo y acabamos haciendo el uso del viaje rápido cada vez con más frecuencia.

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT	DESARROLLADORA: UBISOFT

18 www.pegi.info

NOTA 8.7

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

		HISTORIA	9.0
GRAFICOS	8.9	MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	8.2	TRADUCCION	8.5

XBOX ONE TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

En Tom Clancy´s Wildlands manejaremos a uno de los miembros del comando Ghost, mientras que el resto de los miembros los manejará la IA, sin embargo donde de verdad coge importancia los otros miembros del equipo es cuando los controle otro jugador, que no tiene por qué ser un conocido (aunque por supuesto esto es lo más recomendable) y es donde de verdad destaca Tom Clancy´s Ghost Recon Wildlands, ya que es donde más disfrutaremos del juego una vez que nos casemos de realizar misiones secundarias. Además, en cualquier momento jugando a un jugador se puede unir un amigo y desconectarse sin que afecte a nuestra partida negativamente.

Gráficamente el juego cumple sobradamente, con unos escenarios muy detallados y una distancia de dibujado bastante alta. En lo que respecta a su apartado sonoro no es destacable, con un doblaje y unos efectos aceptables y una banda sonora olvidable.

CONCLUSIÓN

Tom Clancy´s Ghost Recon Wildlands es un juego que no puede dar muchas horas de entretenimiento, sobre todo jugado con amigos, pese a sus misiones y objetivos repetitivos y sus largos recorridos por el mapeado. En definitiva, un buen juego sobre todo para los fans del género.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

DESTINY 2

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO

STAR WARS BATTLEFRONT II

#REVISTAFORGAMERS

CREATIVE FUTURE GAMES

CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES

SIGUENOS

FOTOGRAFÍA: ALVARO NARANJO